

新闻专题 育碧：中国人也能做国际一流游戏！

# 游戏机实用技术

2004.9A

TV GAME SEMIMONTHLY

前线狙击

口袋妖怪 绿宝石

战国无双 猛将传

最终幻想VII 再临之子

酷暑贴心特企

谁动了我的健康?!

UCG小编与医学教授为游戏玩家联手打造健康套餐

读游戏攻略，得神游大奖！详见本期"神游天下"

Gamehalo

天诛 红 超攻速忍术指南

生化危机：启示录 预告片

PlayStation MEETING影像报道

PSP真·三国无双片头动画公开

## 暑假最强游戏阵容大检阅！

数码恶魔传说 天魔变·街霸III三度冲击·续 我们的太阳

宇宙巡航机V·鱼仔·纸片马里奥RPG·天诛 红

雅典 2004·异度传说 二章·创造球会'04


Tot.110 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

17>

9 771008 060000 6


本期赠送 纸片马里奥主题台历 Gamehalo精彩VCD



延安东路 / 福建南路 / 本店★ / 山东南路 / 金陵东路 / 人民路

# 上海格安中古游戏店

全国首家专业中古游戏贩卖店，圆你游戏收藏家之梦

TGFC SHOP 网络商店：www.tgfcer.com/shop


地址：上海市黄浦区山东南路 48 号
公交线：17, 926, 42, 11, 71, 126, 930, 万川专线
联系人：应骏 邮编：200002
电话：021-63286435
手机：13061731699
邮箱：tgfcshop@citiz.net
营业时间 13：30 到 20：00 年中无休


招商一卡通：9555500210622071 用户名 应骏 工商帐号：1001231701211404430 用户名 应骏

愿这幅不起眼的广告能为你打开那尘封已久的回忆，重温往昔的欢乐与激情，回味游戏文化的深厚底蕴。

本店采用严格的日本中古游戏评级标准，让邮购用户也能得到质量的保证！

本店中古游戏成色评级标准：

- A 级 说明书包装盒及付品全，卡带或光盘无损伤，说明书和包装盒无摺痕。
- B 级 说明书包装盒及付品全，卡带或光盘有不明显损伤，说明书和包装盒无摺痕。
- C 级 说明书包装盒及付品全，卡带或光盘有损伤，说明书和包装盒有摺痕。

本店所有游戏都为日版初版，相同的游戏根据等级的不同其价格也不同，以下游戏凡未注明的均为 A 级品。

## ○ FC ○

| 游戏 | 价格 |
|---|---|
| 忍者龙剑传 1，2，3 | 380/450/400 |
| 马里奥 3 | 420 |
| 最终幻想 1+2 | 600 |
| 霸王的大陆 | 620 |
| 火焰文章 暗黑龙与光之剑 | 440 |
| 火焰文章外传 | 380 |
| 空中魂斗罗 | 880 |
| GUN SIGHT | 520 |
| 勇者斗恶龙 1，2，3，4 | 230/250/280/280 |
| 不动明王传 | 580 |
| 天地吞食 1，2 | 350/400 |
| 贝兽物语 | 380 |
| 月风魔传 | 420 |
| 超级铁板阵 | 280 |

## ○ MD ○

| 游戏 | 价格 |
|---|---|
| 梦幻模拟战 1，2 | 280/380 |
| 光明力量 1，2 | 360/280 |
| 皇帝的财宝 | 240 |
| 梦幻之星 2，3，4 | 140/180/260 |
| 光之继承者 | 400 |
| 乱世群英 | 230 |
| 怒之铁拳 1，2，3 | 180/280/450 |
| 雷鸟 2，3，4 | 80/200/280 |
| 光明与黑暗 | 240 |
| 新创世纪 | 280 |
| 街霸 12 人，16 人 | 180/280 |
| 忍 1，2 | 280/620 |
| VR 赛车 | 80 |
| 太空哈利 | 90 |
| 冲破火网 2 | 90 |
| 超级大战略 | 150 |
| 鲛鲛鲛 | 320 |
| 雷电传说 | 280 |
| 大旋风 | 260 |
| 修罗之门 | 350 |
| 石中剑 | 220 |
| 恐龙兄弟 2 | 350 |
| 圣骑士传说 | 260 |
| 海豚 1，2 | 80/100 |
| 索尼克 1，2，3 | 80/90/100 |
| 兽王记 | 110 |
| 战斧 1，2 | 260/280 |
| 飞龙 | 360 |
| 太平记 | 220 |
| 阿拉丁 | 220 |
| 世界末日 | 350 |
| 七龙珠 武勇烈传 | 360 |

## ○ SFC ○

| 游戏 | 价格 |
|---|---|
| 最终幻想 4，5，6，USA | 280/260/200/240 |
| 勇者斗恶龙 1+2，3，5，6 | 360/450/220/220 |
| 前线任务，外传 | 240/260 |
| 马里奥 RPG | 380 |
| 时空之轮 | 180 |
| 天地创造 | 350 |
| 浪漫沙加 1，2，3 | 160/240/180 |
| 圣剑传说 2，3 | 240/360 |
| 圣龙传说 | 340 |
| 风来西林 2（新品） | 200 |
| 大金刚 1，2，3 | 200/180/180 |
| 超级马里奥 | 320 |
| 皇家骑士团 1，2 | 150/380 |
| 火焰文章 文章之迷，圣战系谱 | 280/560 |
| 天使之翼 3，4 | 320/280 |
| 鲁多拉的秘宝 | 280 |
| 天外魔境 ZERO（新品） | 250 |
| 第切草 | 350 |
| 恐怖惊魂夜 | 350 |
| 超级银河战士 | 360 |
| 魔装机神 | 450 |
| 塞尔达 | 320 |
| 盖亚幻想记 | 430 |
| 马里奥合集 | 480 |
| 幻想传说 | 340 |
| 财宝猎人 G | 360 |
| 星之卡比 豪华版 | 450 |
| 七龙珠 超赛亚人传说 | 480 |
| 七龙珠 突激篇，觉醒篇 | 380/420 |
| J 计划 | 200 |
| 机器人大战 EX，3，4 | 180/160/200 |
| 树帝战记 | 260 |
| 妈妈 2 | 180 |
| 神秘约柜 | 420 |
| 海腹川背 | 450 |
| 幽游白书 1，特别篇 | 280/420 |

## ○ N64 ○

| 游戏 | 价格 |
|---|---|
| 塞尔达 时之笛，假面 | 220/360 |
| 马里奥 64（震动版） | 320 |
| 马里奥故事 | 280 |
| 马里奥高尔夫 | 240 |
| 任天堂大乱斗 | 400 |
| 耀西故事 | 320 |
| 罪与罚 | 440 |
| 风来西林 鬼袭来 | 440 |
| 机器人大战 64 | 360 |
| 星际火狐 64 | 280 |
| 大金刚 64 | 180 |
| F-ZERO | 280 |
| 007 之黄金眼 | 480 |
| 耀西岛 | 280 |

## ○ SS ○

| 游戏 | 价格 |
|---|---|
| 飞龙 1，2，RPG | 260/280/360 |
| 月花雾幻谭 | 210 |
| 大战略 钢铁的战风，苏联作战 | 280/250 |
| 千年帝国兴亡史 | 360 |
| 街 | 360 |
| ENEMY ZERO | 180 |
| 格兰帝亚 | 200 |
| 真实之音 | 320 |
| 95 格斗之王 | 160 |
| 光明力量（全套） | 1280 |
| 骨头先生 | 480 |

## ○ DC ○

| 游戏 | 价格 |
|---|---|
| 樱花大战（限定版 1，2，3A，3B，4） | 450/450/450/380/480 |
| 樱花大战 BOX | 1600 |
| CVS2 | 320 |
| 风来西林外传 | 460 |
| 卡片召唤师 2 | 280 |
| 斑鸠 | 480 |
| 永恒的阿卡迪亚 普通版，限定 | 320/800 |
| 大战略 2001 | 350 |
| 剑锋传奇 | 360 |
| 零式枪手 2 | 380 |
| 街霸 3.3 | 450 |
| 能量宝石 1，2 | 200/280 |
| 疯狂出租车 1，2 | 250/150 |

## ○ PS ○

| 游戏 | 价格 |
|---|---|
| 最终幻想 7，8，9 | 320/340/340 |
| 最终幻想 7 国际版 | 450 |
| 永恒，宿命，幻想传说 | 280/280/340 |
| 心跳的回忆（音乐盒限定版） | 580 |
| 放浪冒险谭 | 280 |
| 时空之轮 2 | 280 |
| 合金装备 初版，国际版，限定版（新品） | 280/320/1200 |
| 寄生前夜 1，2 | 180/240 |
| 北欧女神 | 440 |
| 最终幻想战略版 | 280 |
| 异度装甲 | 260 |
| 生化危机 1，2，3 | 200/220/230 |
| 星海传说 2 | 300 |
| 恶魔城 月下幻想曲（初回限定版） | 450 |
| 勇者斗恶龙 4，7 | 380/320 |
| 刀魂 | 180 |
| 武藏传 | 250 |
| 南梦宫博物馆 1（含霸王的大陆） | 420 |
| 自作剧场 4 部曲 | 880 |
| 荒野兵器 1，2 | 220/280 |
| GT 赛车 1，2 | 150/200 |
| 铁拳 1，2，3 | 150/160/180 |
| 山脊赛车 4 | 160 |
| 皇牌空战 1，2，3 | 120/140/240 |
| 吉翁的系谱 | 260 |

## ○ PS2 ○

| 游戏 | 价格 |
|---|---|
| 最终幻想 X 初版 | 360 |
| 最终幻想 X-2 初版 | 280 |
| 暗黑编年史 | 260 |
| 乔乔冒险之黄金旋风 | 260 |
| 马克西姆 1，2 | 180/240 |
| 静寂岭 2 | 280 |
| 荒野兵器 3，F | 280/320 |
| ZOE 1，PREMIUM PACKAGE（新品） | 180/680 |
| 鬼武者 1，2 | 220/240 |
| 风之克罗诺亚 2 | 280 |
| 基伦的野望 | 220 |
| 恐怖惊魂夜 2 | 240 |
| 决战 | 180 |
| 幻想水浒传 3 | 260 |
| 侍，侍道 | 160/240 |
| 三国志战记 | 200 |
| 天诛 3 | 250 |
| 心跳回忆 2 普通版，限定版 | 240/500 |
| 真女神转生 3 DULEX PACK | 560 |

## 主机类

| 主机 | 价格 |
|---|---|
| NEW FC（新品） | 850 元 |
| 超任主机（包装说明书全） | 580 元 |
| N64（包装说明书全） | 680 元 |
| MD 主机（全新） | 920 元 |

世嘉的巅峰，硬派游戏的堡垒，世嘉迷心中永不抹灭的辉煌。

VB 主机（全新）附四盘全新游戏（银河战机、95 棒球、高尔夫、炸弹人方块），另送电源转接器。1850 元

超前卫的设计理念，带你进入全立体的游戏空间，已故横井军平大师的旷世奇作。

N64DD（包装盒说明书全）及全部 8 款游戏 8200 元

发售仅数星期就被回收的短命主机，全球仅存几百套，软件也只有 8 款，其收藏价值不言而喻。

## 精品推荐

| 游戏 | 价格 |
|---|---|
| 钟楼（SFC） | 680 |
| LIVE A LIVE（SFC） | 720 |
| 银河风暴（SFC） | 840 |
| 恶魔城 XX（SFC） | 650 |
| 街霸 ZERO2（SFC） | 540 |
| 电击大战略（MD） | 850 |
| 火枪英雄（MD） | 800 |
| 幽游白书（MD） | 980 |
| 米老鼠纪念版（MD） | 780 |
| 蚂蚁铁头（MD） | 880 |

由于版面有限，不能一一详列，敬请来电查询，或访问我们的网络商店 www.tgfcer.com/shop。（凡外地邮购 3 盘游戏以上一律免邮费）

本店另有大量 SFC、FC、GBC、N64 裸卡，价格从 30 到 150 元不等，欢迎选购。本店同时高价回收各类原版游戏机及软件，敬请光临。

游戏机 实用技术 2004.9A TV GAME SEMIMONTHLY
总第110期 TV GAME 半月刊 2004年9月A

# 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。



封面用图：最终幻想 I · II ADVANCE



## 信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

## 本期杂志内容目录



## 游戏索引

本期内文中所出现的游戏排序如下（以汉语拼音为顺）：



## 机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

| | | | |
|---|---|---|---|
| ARC | ARCADE，街机 | PS | PlayStation，SCE公司出品 |
| DC | DREAMCAST，SEGA公司出品 | PS2 | PlayStation2，SCE公司出品 |
| FC | FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品 | PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| GBA | GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品 | SFC | SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品 |
| MD | MEGA DRIVE，SEGA公司出品 | SS | SEGA SATURN，SEGA公司出品 |
| Multi | 指某游戏对应多种游戏平台 | WSC | WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品 |
| N-Gage | N-Gage，Nokia公司出品 | Xbox | Xbox，Microsoft公司出品 |
| N64 | NINTENDO64，Nintendo公司出品 | 神游机 | 神游机，神游科技有限公司出品 |
| NGC | NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品 | 小神游GBA | 小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品 |
| NDS | Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品 | | |

## 游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

| | | | |
|---|---|---|---|
| ACT | 动作游戏 | PUZ | 益智类游戏 |
| A·RPG | 动作+角色扮演游戏 | RAC | 赛车游戏 |
| AVG | 冒险游戏 | RPG | 角色扮演游戏 |
| A·AVG | 动作+冒险游戏 | RTS | 即时战略游戏 |
| ETC | 其他类游戏 | SLG | 模拟／战略游戏 |
| FPS | 第一人称视点射击游戏 | S·RPG | 战略角色扮演游戏 |
| FTG | 格斗游戏 | SPG | 运动游戏 |
| MMORPG | 大型多人在线角色扮演游戏 | STG | 射击游戏 |
| MUG | 音乐游戏 | TAB | 桌面游戏 |

## 郑重声明

## 游戏界基本用语解释（每期更新）

**人物** 宫本茂：全球最著名的游戏制作人，任天堂的灵魂级人物。1952年11月16日出生于京都郊县的一个农庄里，小名新治郎。1970年进入金泽美术工艺大学，主修工业设计。1977年在父亲推荐下进入任天堂。1980年制作了街机版《大金刚》。代表作是1985年的FC版《超级马里奥兄弟》和1987年的FC磁碟机版《塞尔达传说》。

**游戏** 超级马里奥兄弟：在国内又被叫做“超级玛丽”，是游戏史上价值最高的游戏品牌，1985年的《超级马里奥兄弟》销量高达3000万套。目前“马里奥”的相关产品的销售额已经超过100亿美元。

**术语** 游戏引擎：用于控制所有游戏功能的主程序，游戏的剧情、关卡、美工、音乐、操作等内容都是由游戏引擎直接控制并且加以整合的。计算碰撞、物理系统、物体相对位置，接收玩家的输入，以及按照正确的音量输出声音等都是游戏引擎在起作用。

**公司** Namco：即南梦宫，日本老牌第三方游戏软件商。南梦宫成立于1955年，创建者是中村雅哉。目前南梦宫的主要业务分为街机、家用电子游戏、饭店和街机游乐场所运营四大板块。去年南梦宫的营业额超过1500亿日元。

## 本期杂志内容目录



## 本期光盘内容



**PlayStation MEETING 影像报道**



**天诛 红 超攻速忍术指南**



**生化危机：启示录 预告片**



预定9月上映，精彩预告片收录！

**火热秘技**

为你带来《异度传说 二章 善恶的彼岸》超级秘技，提前得到全部角色泳装！同时还有最强以太技展示！

**游戏动漫园** 为你带来最新的动漫资讯！

《柯塞特的肖像》预告片、《KERORO军曹》片头曲欣赏

Gamehalo 游戏光环

## 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。


总顾问：李子奇　社长/总编：司马　常务副社长：马力　编辑部主任：王义　执行主编：郑翔
责任编辑：王梓　杨晶　一编室主任：高晓兰　二编室主任：徐瑞金　广告总监：刘方
编委：陈汝康　董磊　冯蔚骁　李昌奇　黎振基　刘志凌　钱维量　吴淦　许潇俊
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市致家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
出版日期：2004年9月1日
定价：人民币9.80元




Our 焦点 Focus

# PlayStation Meeting 2004举行

## PS3将于2004年底发表，2005年E3展提供PS3实机试玩！

7月12日，一年一度的“PlayStation Meeting”在东京举行，该会议由SCE（索尼电脑娱乐）举行，是一场关于PS家族游戏机的发表会及表彰会。今年会议的举行，除了人们所预想的在日本正式公开PS家庭的全新成员PSP之外，最具有爆炸性的，就是索尼正式公布：PS3将于2004年内发表！

### PSP全新情报公布







首先是PSP方面，PS之父久多良木健亲切地称PSP为PS家族的第一个女儿。这款全新的划时代掌机将按计划于2004年底先在日本发售，不过具体价格仍未公布。会议上，索尼还公开了一款很引人注目的PSP用的新软件，这款名为“TALKMAN”的新软件是一款利用到PSP的简功能的翻译软件，可以让使用者通过语音来输入资料，软件则会将使用者的话翻译出来，令人吃惊的是，“TALKMAN”将对应9国语言！另外到目前为止，加入PSP游戏开发阵容的日本游戏商已经由E3时的34家增加到了59家，目前已经公布的PSP游戏也增加到了59款。而目前已经可以确定的是，SCE的《到哪里都在一起》与光荣的《真·三国无双》都将是与PSP同时发售的作品！




另外在关于PSP的UMD碟片的生产成本上，SCE的竹野史哉表示，UMD碟片的生产成本每张约为250日元，这一价位与现在的DVD持平，目前单面单层的DVD（即D5）生产成本为200日元，单面双层DVD（即D9）生产成本为300日元。

| 新公布值得关注的PSP游戏 | | |
|---|---|---|
| IdeaFactory | 新天魔界 | S・RPG |
| Arika | TGM—K | PUZ |
| | 技巧节拍 | MUG |
| Koei | 三国志 | SLG |
| Konami | 实况力量职业棒球 | SPG |
| | 胜利十一人 | SPG |
| SCE | 攻壳机动队 SAC | FPS |
| | 波波罗古罗伊斯物语 | RPG |

### 新时代家用机PS3即将现身


▲SCE几大高层一齐现身公布有关PS家庭新成员的信息。

关于PS3，也就是PS家族的下一代家用机方面，久多良木健宣布，PS3将于2004年底发表！而且在2005年E3展上，SCE就可以提供PS3的实机试玩！巧的是，大约1个月前，任天堂刚刚宣布他们的新家用机也将在2005年E3上亮相，看来，继今年的掌机战场之后，2005年E3又将是任天堂与索尼家用机大战的战场。另外，SCE也表示PS3的游戏开发工具将于2005年E3之前就向游戏开发商提供初级的版本。久多良木健还表示，按计划，PS3将在PSP之后一年发售，据此推算，那么，PS3的发售将定在2005年底！


▲身为PS之父，久多良木健正是当时SCE的开发部长。

### PlayStation大奖

“PlayStation Meeting”的最后一项内容，就是一年一度的“PlayStation大奖”，“PlayStation大奖”是对一年来在PS系主机上发售的畅销软件进行表彰的大奖，时间跨度也就是2003年7月到2004年7月。其中获得白金奖，也就是已经取得100万套以上销量成绩的PS2游戏共有4款；获得金奖，也就是取得100万以下50万套以上销量成绩的PS2游戏共有11款，以下就是所有获奖游戏的名单及相应成绩。


▲《勇者斗恶龙V》让堀井雄二再获殊荣。

| 白金奖 | |
|---|---|
| 《勇者斗恶龙V 天空的新娘》 | 157万套 |
| 《世界足球 胜利十一人7》 | 109万套 |
| 《大众高尔夫4》 | 108万套 |
| 《战国无双》 | 100万套 |

| 金奖 | |
|---|---|
| 《GT赛车4 序章篇》 | 75万套 |
| 《机动战士高达 相会在宇宙》 | 58万套 |
| 《太鼓之达人 三代目》 | 57万套 |
| 《机动战士Z高达 幽谷对泰坦斯》 | 57万套 |
| 《达比赛马4》 | 56万套 |
| 《鬼武者3 》 | 54万套 |
| 《J联盟创造职业足球会！ 3》 | 54万套 |
| 《世界足球 胜利十一人7 国际版》 | 52万套 |
| 《真・三国无双3 猛将传》 | 52万套 |
| 《实况力量职业棒球10》 | 51万套 |
| 《龙珠Z武道会2》 | 50万套 |


▲所有获奖的制作人齐聚一堂接受SCE授予他们的荣誉。



# 游戏情报站

## 微软扬言未来将战胜索尼

**特报 Xbox全球出货量超过1550万，亏损额达3.39亿美元**

凭借其对电脑操作系统市场的牢牢把持，微软在IT业界可谓呼风唤雨，在业内混战至今几无败绩。而虽然家用游戏界Xbox负于PS2，不过微软相信游戏产业的未来必将是微软的天下。在加拿大首都多伦多召开的微软全球合作商大会闭幕之后，微软首席执行官史蒂夫·鲍尔默（Steve Ballmer）接受媒体采访时信誓旦旦地宣称必将会在下一轮主机大战中击败索尼。



在史蒂夫·鲍尔默的话中似乎根本没有把任天堂放在眼中，在他眼中只有索尼才是惟一的对手："我们对于Xbox业务的开展一直都是非常认真而努力的，虽然我们目前正在赔钱，不过作为新人的我们已经用多种方式赢得了玩家的广泛支持，我们为业界带来了新空气。我敢肯定我们将会在下一次主机大战中打败索尼！"

史蒂夫·鲍尔之所以这么有底气，是有数据做支撑的，一方面，由于电脑硬件销量上升，操作系统的需求量也不断提高，微软在2003年7月～2004年7月这个财年中，总销售额达到达到368.4亿美元，比上一年增长14%。而在微软的7大业务板块中，家庭娱乐部经营状况最差，亏损额达3.39亿美元，该部门的亏损主要来自Xbox业务。但微软表示，目前家用机业务依然属于微软的一项战略性投资，并不以盈利为目的，占领市场份额才是微软关注的重点。




Xbox目前全球出货量已经达到1550万，其中北美地区已经达到1010万台，亚太地区为150万台，欧洲为390万台。该季度Xbox由于降价，销量比去年同期增长了50%。根据美国NPD组织的数据，目前Xbox已经占领美国33%的市场份额，软件销量也比去年同期增长了50%。微软认为他们占领市场份额的目标已经取得初步成功。

## 育碧一年推出两部《分裂细胞》

**软件 《分裂细胞3》正式标题确定，XBOX及N-GAGE版公布**



《分裂细胞》是在Xbox上红起来的，因此今年E3上育碧虽然只公布了《分裂细胞3》的PC版，不过多数人都相信该作Xbox版的公布将是迟早的事。日前育碧终于确定会在Xbox上推出本作，而游戏名也正式确认为《汤姆·克兰西的分裂细胞：混沌法则》（Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory），与Xbox同时公布的还有这款游戏的N-Gage版。

育碧承诺本作将会带来全新的游戏感觉，其所引入的先进的图像及音响技术将会再次成为业界的新标准，而且游戏中敌人的AI水平将会大幅提高，他们将会对环境非常警觉，甚至会记得曾经发生过的事。本作的具体开发工作由育碧公司位于加拿大的蒙特利尔（Montreal）制作组负责，这是育碧公司最大的一个制作组，出自其手的作品包括《分裂细胞》第一作以及《波斯王子》第一作，其员工数在今年增加了200人以后，目前共有700人以上！



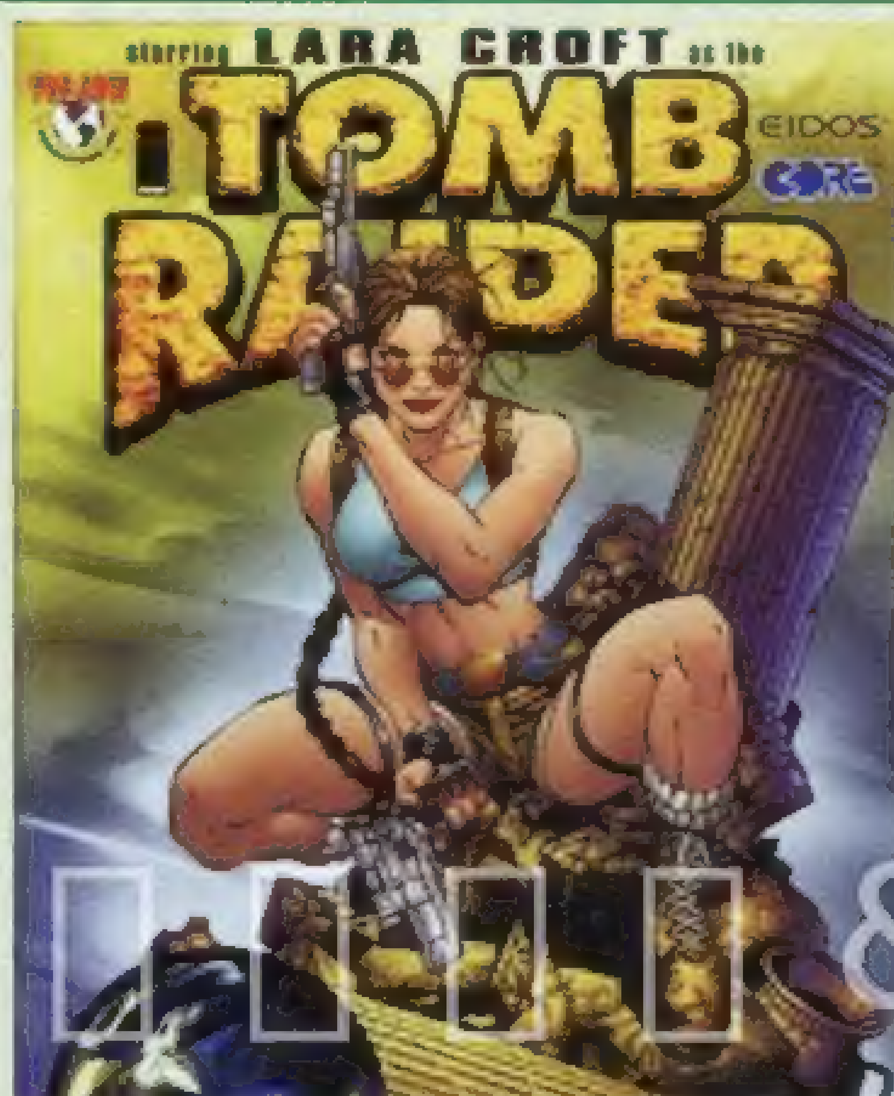
《分裂细胞：混沌法则》的故事发生在近未来的2008年，一场新的世界性危机又将爆发，于是传奇特工山姆·费舍尔又深入敌方基地，利用他天才的间谍技能解除这次危机。令人吃惊的是，本作将于2004年底推出，也就是说，算上今年3月推出的《分裂细胞：明日潘多拉》，今年之内就有2部《分裂细胞》推出！

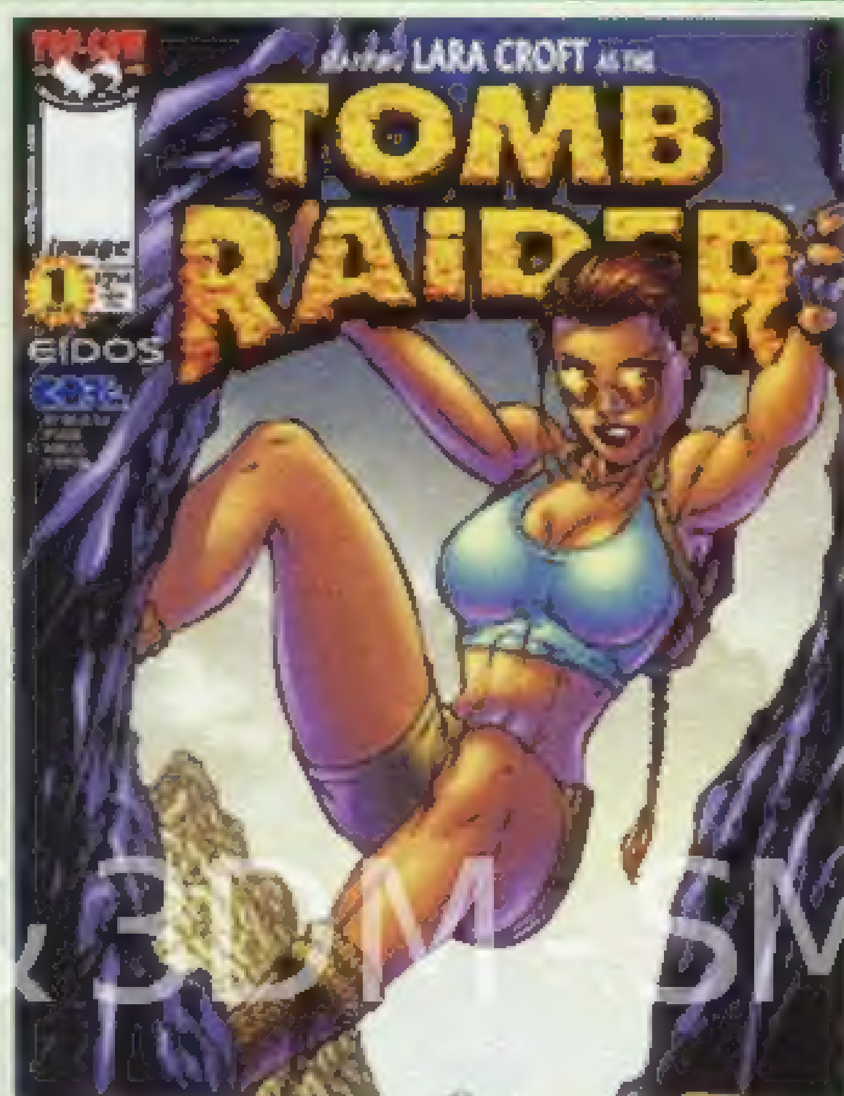
## 《古墓丽影7》2005年推出？

**软件 《古墓丽影》第七作将于2005年夏季配合漫画推出**

今年4月，Eidos就已经透露《古墓丽影》（Tomb Raider）第七作正在开发中，日前美国漫画商Top Cow透露：游戏版《古墓丽影7》将于2005年夏季发售。在该公司发布的新闻稿中声明，目前发行的漫画版《古墓丽影》将暂停制作，并将于2005年夏季配合《古墓丽影7》的发售而重新推出。Top Cow虽然是一家漫画商，不过也参与了这次游戏新作的设计，因此该公司对于《古墓丽影7》的制作状态应该十分了解，相信他们的消息还是比较可靠的。Eidos官方则既不认可也不否认这个发售时间。

虽然《古墓丽影7》的故事及设定还未有任何情报，但根据之前的报道，由于前作《古墓丽影：黑暗天使》销售不佳，Eidos决定不再让系列作的开发组Core继续开发《古墓丽影》，而转为让Crystal Dynamics来开发新作，该开发组的著名作品就是"《凯恩的遗产》系列"（Legacy of Kain）。



# NDS创意有余而内容不足？

## 硬件 日开发商预测NDS以3800日元小游戏为主

日本一家游戏开发商近日透露说，NDS的游戏卡带标准售价将会是3800日元，并且该平台上的游戏将会以具有创意的小游戏为主。透露这一消息的是Muumuu公司的社长森川幸人。在该公司的官方网站上，森川幸人评论了NDS的市场策略，他认为NDS虽然是一部很有创意的掌机，不过诸如触摸屏、双屏幕等设计理念虽然可以发挥制作人的想象力，不过也仅限于一些很小的创意，NDS游戏的平均售价将会是3800日元，但对于一款小游戏而言，这样的售价并不便宜。森川幸人透露说，他认识一些正在制作NDS游戏的开发商，不过这些公司目前都面临尴尬境地——NDS的设计创意很难做成真正的大型游戏。"要让3800日元的价格物有所值就必须在里面加入大量的小游戏，或者一个大创意。不过我们没法想到太多创意，因为《瓦里奥制造DS》已经差不多把所有创意都用上了。"


▲来自Square Enix的《半熟英雄》NDS版。

NDS是一部有创意的主机这一点没有人会反对，但仔细一想，触摸屏及双屏幕所能够形成的创意似乎真的很难构成一部大型游戏，从目前已经公布的NDS游戏中，真正算大型游戏的《银河战士PRIME：猎人》其实并没有使用到触摸屏机能，而另一屏幕用来显示地图的做法显然意义不大。未来是否会有真正使用到NDS特质的大型游戏出现还是未知数，但NDS即使真的只有所谓的小游戏也并非就不能成功，毕竟有GBA成功在前的先例，GBA上具有多少超强的大型作品？恐怕谁也说不上几部。当然了，GBA的疯狂成功也和市场上还没有出现足够强的对手有很大关系。




# 游戏界盛会将于9月底举行

## 特报 "东京游戏展上你将看到前所未有的游戏形态"

由日本CESA协会主办的东京游戏展（Tokyo Game Show，TGS）是一年一届的游戏界盛会，也是除E3之外游戏界最重要的展会，今年的TGS展将于9月24～26日举行，与美国的E3展不同的是，TGS展是面向公众开放的，不过同时也是要收费的，当天购票1200日元，提前购票为1000日元，小学生及小学生以下的参观者是免费的。



▲TGS 2004的主题为"为全世界的人带来新的感动"。

CESA还于日前宣布，截止到7月8日为止，已经决定参加这次展会的游戏商已经达到114家，这已经超过了上届111家的参展规模，其中就包括Konami、Square Enix、SEGA、SCE、Namco等大型游戏厂商。这次展会，SCE将会大量展出其即将于年底推出的划时代掌机PSP的可试玩游戏，而Konami及Square Enix等游戏商也将会在展会上公布一些重头作品！

此外，这次TGS展的主题为"为全世界的人带来新的感动"，相应的主题画也于日前公布，主题画希望进一步表达出"从TGS起，你将看到前所未有的游戏形态"的含义，画中的高楼象征都市，而积木则表示游戏。



▲这样有更多的人可以到现场亲手体验到PSP的手感了，但任天堂的NDS会不会有东京游戏展上展出却是未知数，因此任天堂并不是东京游戏展的常客。

# 索尼也有全明星高尔夫游戏

## 软件 瑞奇与叮当、杰克与达斯特"乱入"美版《大众高尔夫4》

PS2上有两大高尔夫游戏，一款是EA的"《泰格·伍兹的PGA巡回赛》系列"，还有一款就是SCE的"《大众高尔夫》系列"，《大众高尔夫4》在日本于逆市之中大卖了100多万套之后，SCE正式决定将该作带到美国，美版《大众高尔夫4》定名为《Hot Shots Golf Fore!》，相较之日版，美版最大的噱头在于，SCEA决定让旗下的著名角色为该作捧场，目前SCE旗下最著名的两款平台游戏就是"《杰克与达斯特》系列"以及"《瑞奇与叮当》系列"，于是本作中就将加入这两款作品中的两对活宝主角！看见SCE的明星游戏角色出现在这样一款高夫尔游戏中，不由得让人们想起任天堂著名的"《马里奥高尔夫》系列"……

本作即将于8月17日发售，作为一款雅俗共赏的高尔夫游戏，游戏还是很值得推荐的。






# 加入游戏业的机会就在眼前

**特报 育碧上海制作室发起夏季招聘攻势，百余职位热聘中**

成功开发了《明日潘多拉》、《幽灵行动》、《彩虹六号》等世界级大作的育碧上海制作室（Ubisoft Shanghai Studio）今天宣布为适应其迅速发展的开发业务，面向社会公开招募150余名游戏开发人员。

“经过7年的经验积累，我们已跻身世界最佳游戏制作室的行列。我们的目标是成为世界最强。今年已投入开发的原创项目有新一代的《幽灵行动》、基于最新技术平台的新一代《分裂细胞》及另一款创育碧全新品牌的项目。”育碧上海制作室的总经理戈翎（Corinne Le Roy）说。“我们诚邀有志于游戏开发的专业人才或潜在人才加入，因为我们有最好的团队、最佳的开发环境及3A级的游戏项目。”

1997年中，育碧上海制作室在上海挂牌成立，1年内迅速发展到180人涵盖游戏设计、美工、程序、音效、测试的全功能制作室。7年后的今天，育碧上海制作室再次大规模扩招，这是一个具有国际化水准的本土制作室向游戏制作高峰的又一次冲击。至于更详细的信息，各位读者可以到网址http://www.ubisoft.com.cn查看。

# “最终幻想之父”自立门户

**特报 坂口博信成立新的游戏公司MistWalker**

“最终幻想之父”坂口博信目前透露已经成立了一家新的游戏公司——“MistWalker”。这家公司将以RPG开发为主，目前已经有多个开发项目处于策划阶段，其中还有一些项目对应下一代主机。



坂口博信表示希望和一些名人进行合作，比如天野喜孝、井上雄彦以及重松清（日本著名作家），而在制作方面，坂口希望奉行像好莱坞电影业那样的少数精锐策略。另外新公司基本上将是一家只从事开发工作，不涉及销售的公司。

坂口博信的“MistWalker”公司名早在2001年5月就已经提出申请，公司的相应网址http://www.mistwalker.co.jp/也同时已经抢注了，不过目前仍未开通。

其实自从2001年7月的特大投资的电影《最终幻想》之后，坂口博信就一直极为低调，作为“最终幻想之父”，这实在是令人惋惜，相信所有的游戏爱好者都希望坂口博信能够通过新公司重振雄风，再度为游戏界带来具有革命性的RPG作品！



▲坂口博信就是这么一个极有梦想的人，没有他大胆的梦想，也就没有革命性的RPG《最终幻想VII》，虽然电影版《最终幻想》失败了，但他并没有因此而一蹶不振。

# 《光环2》广告入侵大银幕

**特报《光环2》在美全国1500家影院播放广告片**

早在今年E3时，微软就表示将会对《光环2》进行大力宣传，《光环2》将于11月9日发售，现在虽然才暑假时期，但第一波大规模的《光环2》宣传造势已经展开。《光环2》近日在美全国1500家影院播放了广告片，这些广告片被放在热门电影上映前播放，这些热门电影包括《蜘蛛侠2》、《亚瑟王》、《猫女》、《The Village》、《I, Robot》以及将于8月上映的《异形大战铁血战士》。虽然广告长度只有45秒钟，但值得一提的是这段广告片的制作组为The Ant Farm，这家好莱坞著名的制作组之前曾为《指环王》、《哈利·波特》、《蜘蛛侠2》、《史莱克》等电影巨作制作预告片。

《光环》（Halo）是目前Xbox上最畅销的作品，其累计销量已经达到了400万套，《光环2》更在今年E3上独得“最佳游戏机游戏”、“最佳主观视角射击游戏”及“最佳在线多人游戏”共3项大奖，可以说是风光无限。



▲打造一款属于硬件商自己的超大软件品牌至关重要，《光环》就是这样一个不辜负微软期待的重要品牌。另外值得注意的是，作为Xbox首席软件，《光环》及《光环2》都是评级为M的游戏（推荐17岁以上玩家），这可以很明显看出Xbox用户层以青年人为主。

# 任天堂品牌今年贬值21%

**特报 任天堂品牌价值由81.9亿美元降到64.8亿美元**

美国著名的《商业周刊》（BusinessWeek）于日前推出“2004年全球企业品牌价值排行榜”，从中我们可以看到几家大型游戏商的品牌所具有的价值。

排在前三位的3个品牌仍与去年一样为可口可乐、微软及IBM，其中微软的品牌价值为613.7亿美元，相较之去年，微软的品牌价值下降了6%；以N-Gage进军手机游戏界的诺基亚去年排名第6位，今年排名第8位，品牌价值为240.4亿美元，相较之去年下降了18%；而索尼的品牌价值排名则和去年一样为第20位，品牌价值127.6亿美元，相较之去年下降了3%；任天堂品牌价值的下降情况最为严重，由去年的第36位降到今年的第46位，品牌价值由去年的81.9亿美元降到64.8亿美元，相较之去年下滑了21%。

Microsoft Nintendo NOKIA SONY

# 三大联赛完全实名化

**软件《胜利足球十一人8》目标销量将是150万！**

Konami于日前宣布，将于8月5日发售的《WE8》的目标销量是150万套。而如果《WE8》完成这个目标，不但意味着《WE8》将会是本系列的第三款百万销量作品，更标志着Konami集团又确立了一个新的百万级销量品牌。

而在足球氛围更加浓烈的欧洲，Konami欧洲公司也发表了欧洲版的《PES4》的新消息：欧洲版的《PES4》将会以日版的《WE8》为基础进行不同语种的制作。和《WE8》一样，包括球员名单、球衣款式、胸前广告在内，意甲、荷甲以及西甲的全部球队都将以完全真实的资料出现在游戏当中，这将会给欧洲玩家带来更加真实的感觉。

欧洲版的《PES4》将会有PS2和Xbox两个版本，预计今年秋天发售。

# 年底又有《龙珠Z》格斗玩

**软件 Atari将于11月16日推出《龙珠Z：武道会3》**

前两作《龙珠Z：武道会》可以说都取得了极大的成功，不仅仅是在全世界范围，连《龙珠》游戏已经被翻炒过几十遍的日本，前两作《龙珠Z：武道会》也获得了很大的成功，全球几百万套的销量成绩一方面的确是《龙珠》本身的魅力所致，但另一方面，也说明"《龙珠Z：武道会》系列"游戏素质的确很高。由于《龙珠Z：武道会2》相较之《龙珠Z：武道会》有很大的提高，因此可以预计，《龙珠Z：武道会3》也将会有新的飞跃！

将于11月16日推出的PS2《龙珠Z：武道会3》仍与前作一样采用卡通渲染，但手法更为洗练，所目前已经公布的画面上看，整个画面看起来更舒服，而且更接近于动画片的感觉了！游戏中也将加入更多的可用角色，比如剧场版动画《传说中的赛亚人》里的原创人物以及弗利萨的哥哥等角色。本作的开发组为Dimps，他们也是系列前两作的开发组。

除了《龙珠Z：武道会3》之外，Atari还将于9月14日在GBA上推出一款A·RPG形式的名为《龙珠Z：愤怒的布欧》的作品，不过关于该作的情报目前还没有大量公布。









## 新闻短波

■育碧发言人7月20日在"雷曼"官方专题站的论坛里发帖宣布《雷曼4》目前正在开发中，这款游戏将可能是系列的最后一款作品。据育碧发言人表示，《雷曼4》在去年《雷曼3》发售后就已经开始制作，不过出于游戏品质考虑，本作将耗时4年时间制作。因此本作的发售时间将可能是2007年。



■世嘉宣布他们将会在今年秋季推出Xbox《OutRun 2 SP》，这个升级版本游戏中收录了1987年《OutRun》原作的4个赛道以及《Turbo OutRun》中3个赛道的重制版本，音乐方面则是重新调整过的原作的经典曲目。



■SEGA将于9月9日推出一款价格仅为4179日元的游戏机，名为"MegaDrive Play TV"，其实这是一台简化的MD主机，游戏中内置了6款美版的MD游戏、其中包括著名的《刺猬索尼克》、《兽王记》及《战斧》等。游戏时只要4颗3号电池就可以了，不需要其他的电源。经典的游戏、重新设计的相当漂亮的MD手柄，再加上低价格，相信"MegaDrive Play TV"还是相当有吸引力的。



■Square Enix目前已经确定PS2版《前线任务在线》的日本β测试日期安排。这款游戏的β测试将会分为三个阶段。对该测试项目感兴趣的玩家可以在7月23日至8月6日间在Square Enix的官方网站上报名。



■EA的《模拟市民》NDS版将会是NDS的首发软件之一，与NDS于今年11月同时发售。本作采用3D的人物和2D的背景，虽然画面上没有什么突出之处，不过EA表示将会利用NDS的独特性能实现一些全新创意，并且会加入很多PC、家用机以及GBA版中所没有的全新内容。NDS版《模拟市民》中玩家扮演一位刚从乡下搬到大都市中的普通人，游戏目标就是在都市中树立声望。本作将会加入无线多人游戏模式和触摸屏操作方式，共有24个任务、5个迷你游戏。

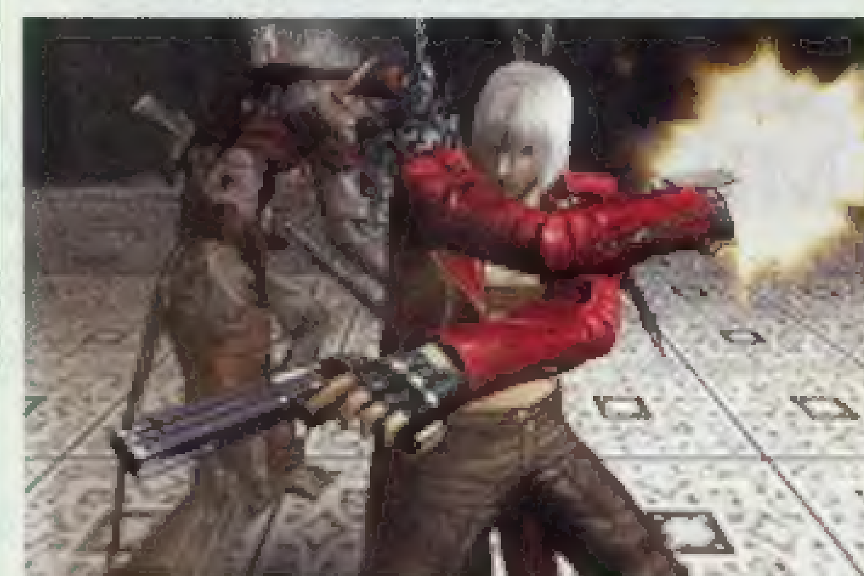


■台湾开发商Game Factory不久前更新了《魔界村在线》的主页，目前看来该公司似乎已经取消了本作的PS2版开发项目，游戏可能只对应Xbox和PC版。




■著名的网络零售商亚马逊的英国分站目前开始接受《NICO》的游戏预订，从该站提供的发售消息来看，这款作为《ICO》续作的PS2冒险游戏将于11月29日发售，定价为39.99英镑。然而SCE方面目前并未正式公布《NICO》。

■日本方面，提前预订将于9月9日发售的《生化危机 逃出生天File 2》的玩家将会得到一张《鬼泣3》游戏试玩版。



■原《蓝刺》、《Illbleed》开发者西垣伸哉因心脏病英年早逝。西垣伸哉曾参与制作过《皇帝的财宝》和《暗黑救世主》等名作，之后主持开发了DC的首发软件——《蓝刺》，这款游戏累计销量约30万套，2001年西垣伸哉还主持开发了DC版《Illbleed》。

■据任天堂著名游戏制作人兼作家系井重里透露，《Mother 3》目前完成度已经达到60%，并将于明年晚些时候发售。这款游戏原本是为64DD专门制作的，后来由于64DD失败，《Mother 3》一度搁浅。

文 多边形

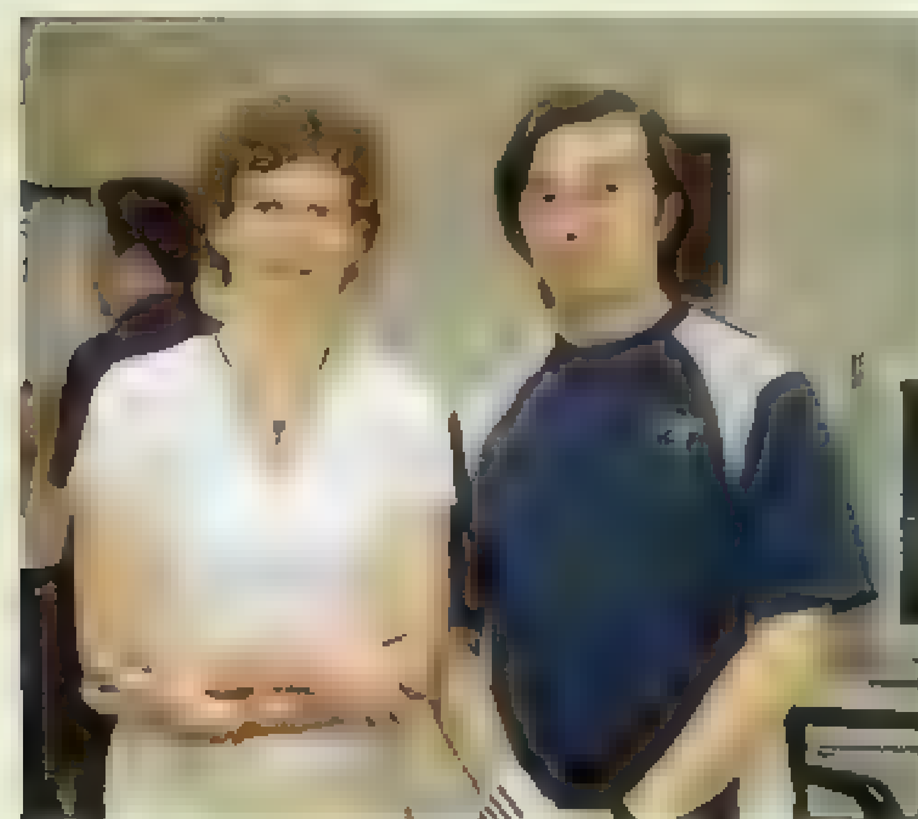
新闻专题

# 育碧：中国人也能做国际一流游戏！

"知道吗？今年上海育碧有两个原创项目，一个移植项目，其中包括下一代主机Xbox 2上的一款原创项目，这些都是国际一流的大作啊。"育碧上海制作部的项目经理袁培笙十分兴奋地对我说道。

袁经理所说的这些项目其实就是游戏，PS2版的《幽灵侦察团2》(Ghost Recon 2)是今年上海育碧最主要的原创项目，而PS2版的《战火兄弟连》(Brother in Arms)也是由上海育碧负责制作的，等到这些都完成之后，育碧上海制作部就会将全部精力投入到对Xbox 2的机能研发中去，最终的目的，就是为了在这个平台上开发的《分裂细胞4》(Splinter Cell 4)！

上海育碧电脑有限公司成立于1996年12月，在这之前，这家法国上市公司刚刚在加拿大成立了分部，在育碧总裁伊维斯·古利莫特(Yves Guillemot)眼里看来，对他更具诱惑力的其实是亚洲市场，而中国无疑是这个市场真正的核心。于是在1996年4月，他把手下的得力干将柯琳·罗伊(Corinne Le Roy)女士派到了中国，她就是现在育碧上海的总经理，这位风度翩翩的女士给自己起了个颇有中国味的名字：戈翎——当年风靡全国的电视情景喜剧《编辑部的故事》中那位女编辑的名字。经过缜密的市场调研之后，年底，戈翎领衔一批中国精英成立了上海育碧电脑有限公司。



▲本刊记者与戈翎女士合影。

当时的育碧上海只有一个市场部门，并没有成立研发部。所做的也仅仅是代理一些PC游戏而已，不过由其代理的"《雷曼》系列"，还有《生死赛车》等游戏在市场上都是十分受欢迎的，代理的成功令法国方面以及戈翎女士对这个市场充满了信心。

在做游戏代理的同时，戈翎女士还对中国的软件人才市场做了详细深入的调查，发现国内拥有大批的优秀软件人才，完全可以利用这里丰富的人才储备建立一个高质量的游戏制作部。于是在1997年7月，在法国总部派来的吉利斯·兰吉利(Gilles Langourieux)的领导下，育碧上海制作部正式成立了，值得一提的是，这不但是育碧在亚洲地区设立的惟一一家制作部，也是当时外资游戏软件企业在华设立的第一家游戏制作部门。

凭借着兰吉利出色的个人魅力和外交关系，他为上海育碧带来了一大批游戏开发项目，特别是《雷曼2》(Rayman 2)的PS版移植项目，这是令国外众多知名游戏工作室也垂涎欲滴的大蛋糕，除此之外，还包括有《唐老鸭》(Donald Duck)、《摩洛哥大奖赛》(Monaco Grand Prix Racing Simulation 2)、《丛林日记》(The Jungle Book)和《F1赛车模拟》(F1 Racing Simulation)等，这些早期的移植项目，为培养育碧的骨干力量起了至关重要的作用。例如《雷曼2》的主程序员李劲松，在解决PS底层引擎的问题上做出了突出贡献；而另一名擅长PS2底层优化的程序员王凤全，在协助育碧加拿大蒙特利尔分部解决《波斯王子 时之砂》(Prince of Persia The Sands of Time)底层图像引擎优化问题上，令国外众多知名游戏程序员和制作人都自叹不如，他本人也因此在游戏开发者展会(Game Developer Conference)上评为"2003年最有贡献程序员"，这是目前为止国内游戏业获得的最高个人荣誉，而他在育碧上海参与的第一个项目，就是《F1赛车模拟》。

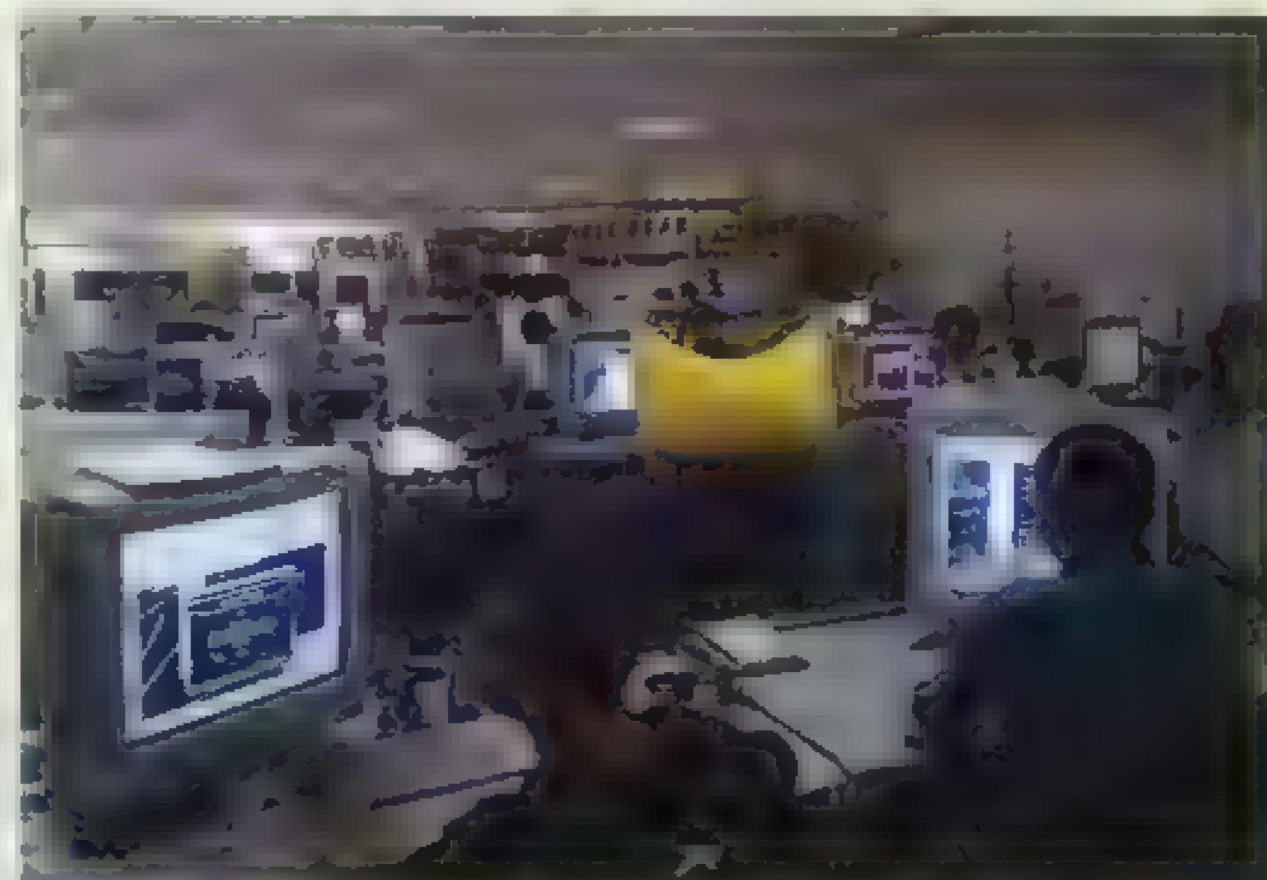
随着项目的增多，育碧上海制作部也开始大规模地扩大自己的员工队伍，在1999年初，当时国内所有相关行业的招聘会等活动上，几乎都可以看到育碧的招聘广告，而在相关平面媒体和互联网上的招聘广告更是不计其数，现任育碧上海人力资源部经理的陆佳琪回想起当时的情形："我们那时真是不遗余力地招人。就以在大学校园为例，宣讲会、招聘会、参观活动、实习活动……几乎就没停过。"随着人才的不断加入，育碧上海制作部迅速成长为国内首屈一指的游戏制作部门。最为难能可贵的是，在这个外资企业的游戏制作部门里，绝大多数骨干都是中国人，育碧为培养中国自己的游戏人才做出了难以估量的贡献！1999年年底，育碧上海被上海市政府评为优秀外资企业的典范，育碧的功绩得到了政府部门的肯定和嘉奖。

期间，育碧上海还完成了包括《雷曼3》、《幽灵侦察团》、《彩虹六号3》以及《分裂细胞》等国际一流游戏的移植工作，而这些移植项目的平均销量都在150万份以上，育碧上海制作部已经成长为育碧游戏开发部门的中坚力量！

而在2003年，育碧上海最值得骄傲的一项工作就是完成了Xbox版《分裂细胞：明日潘多拉》的原创制作项目，整个项目从开始的策划到最后的测试，除了制作人是法国人之外，完完全全是由中国人自己做出来的，首席关卡设计师于海鹏，首席图像设计师卢志刚，首席程序员沈黎，(以上三人都参与过PS2版《分裂细胞》的移植工作)都是育碧自己培养出来的精英骨干，而完成版游戏的出色表现(本作销量目前已经突破200万份)更加证明了国人的开发实力。在Xbox版发售之后，由法国那边负责PS2版本的移植，而负责移植的外国同行对《明日潘多拉》的主程序和图像部分赞叹不已，"很难想像他们(指育碧上海)是如何在这么短时间里做出这么多复杂东西来的！"(法国某部门经理语)。

今年，育碧上海的重头大戏则是《幽灵侦察团2》，整个制作部百分之八十的精力都投入到了这个项目上，说起这个项目，还有一段不为人所知的幕后故事，原本这个游戏的Xbox版本已经由加拿大蒙特利尔分部制作完毕，育碧上海最初接到的只是一个移植项目，负责将此作移植到PS2上，但是当育碧上海方面拿到本作的企划时，发觉本作的故事背景居然发生在中国四川，讲述的是美军协助解放军平压叛乱的事情，这令上海方面十分不快，强烈的爱国心和责任心告诉他们这样的游戏不能做！于是他们提请总部方面给予他们修改剧情的权力，总部方面在仔细调研了上海方面发来的申请之后，欣然同意了上海方面的要求。在而后的修改过程中，上海制作部的同仁们不但推翻了之前的故事设定，连主程序和关卡都完全重新制作过了，所以说《幽灵侦察团2》是完完全全地由中国人自己制作的世界级游戏一点也不为过！制作人袁培笙，首席关卡设计师于海鹏，游戏企划丁咚，首席图像设计师朱凯灵，首席程序员徐晓悦，这些都是在育碧上海成长起来的本土游戏制作人，而整个制作组里仅有两名外国人，而且几乎不参与游戏制作本身，这一支由中国人组成的世界顶级游戏制作团队正在向世界证明：中国人也能做世界一流游戏！

今年10月，育碧上海将整体迁往浦西新办公楼，新的办公地点面积多达5000平米，崭新的工作环境和更大的发展空间将会吸纳更多人才加入到这个国内屈指可数的制作队伍中来，包括有制作人及执行制作人、创意总监、艺术总监、软件工程师(3维图形、人工智能、音效、开发工具…)、关卡设计、游戏设计师、2D、3D美工设计师、音效设计师、测试员等总共150个工作岗位在等待着精英的加盟，而育碧上海高标准严要求的培训制度也会保证每一个员工在育碧都能获得将自己最大能力展现出来的公平机会。



▲育碧上海制作部紧张有序的工作环境。

育碧要在中国走的路还很长很长，中国自己的游戏产业同样还需要时间来进步和完善，我们欢迎更多的像育碧这样的国际一流企业能够为我们中国游戏产业的健康发展起推波助澜的作用！

新闻评论

# 一声叹息

## CAPCOM"街霸之父"船水纪孝辞职深入报道+评论

文 太阳黑子工作室 Darkbaby 编 SOUL

惚惚十数年间，笔者目睹了TV游戏业界太多沧海桑田的变迁，从Square移籍索尼PS阵营到世嘉宣布退出硬件竞争，对那些是非风波早已经麻木不仁，然而近日船水纪孝脱离Capcom独立的消息还是让我感到了莫名的震惊，从现象看本质，久已一成不变的日本游戏业界似乎正在酝酿着重大变革……



### 一、不再问究竟

近日从日本业界传来的消息获悉，原长期担任Capcom第一开发部本部长的船水纪孝在今年五月末正式宣布辞职，六月初自行筹组了独立开发会社"Craft & Master"，目前的6名员工全部来自原Capcom的第一开发部，其中还包括了主持开发过卡通渲染赛车游戏《automodellista》的著名制作人须藤克洋，目前该会社已经启动运营，传言首部作品可能将是手机游戏。(编注：手机游戏目前在日本发展极为迅猛)

船水纪孝在Capcom的众多明星制作人中知名度固然不及同辈的冈本吉起，就算和三上真司、稻船敬二等后生晚辈相比也逊色颇多，但在众多2D格斗爱好者心目中他却是永远的"街霸之父"，其主持开发的《街头霸王II》所引起的空前轰动使得Capcom一举跃升为业界顶级软件开发商行列，"《街霸》系列"成了以后贯穿该社发展史的重要关键词。船水纪孝也是Capcom有名的福将，由其主持开发的游戏罕有票房失败者，在近两年该社软件销售普遍不景气的背景下，第一开发部制作的两款对应网络功能的PS2游戏《生化危机 逃出生天》和《怪物猎人》都取得了不俗成绩，令水深火热中的Capcom再度得以苟延残喘。船水纪孝对于Capcom的重要性并不仅限于软件开发的成就，他与辻本宪三(编注：Capcom社长)家族的渊源甚至可能还在Capcom成立之前，有太多不足为外人所道的隐秘，日本业界都称船水氏为"辻本家的番犬"(注：日语中番犬即为看门狗的意思)。1998年前后曾经被某些媒体大肆渲染的Capcom社内性骚扰案最终以会社出面向受害人支付高达8000万日元的巨额赔偿金而达成庭外和解，当时有知情者以"某格斗游戏天王"的敬称影射当事人即为船水纪孝，无论事实是否属实，外界人看待船水氏之对Capcom的重要程度可见于一斑。然而就是如此一位泰山北斗级的人物竟然在会社遭遇前所未有困境之时毅然拂袖而去，种种迹象被外界认为是Capcom面临分崩离析的前兆。经营开发体制的剧变是促使船水纪孝脱离Capcom的主要原因。

过去辻本宪三时代的Capcom是游戏开发者非常向往的乐土，勇于创新突破且积极提拔新人，船水纪孝和冈本吉起等都在二十多岁时就被大胆提拔为会社的高层主管，经营层很少干涉具体的软件开发事务，因此开发者能够尽可能实现自身的创作构想，涌现出一大批个性化的杰出作品。进入PS时代末期，辻本宪三开始着意将Capcom介入TV游戏产业的势力争衡，试图从中获取更大利益。另一方面，辻本家族也开始强化对会社经营的掌控，长子辻本春弘担任了常务董事兼营业本部长的要职。冈本吉起辞职后，原本从资历和人望等各种角度考量，船水纪孝是无可置疑的接替者，但是继之而统括软件开发事务的却是辻本春弘。因为资金严重匮乏的原因，Capcom经营层采取了极端的保守运作体制，大量可能具有经营风险的开发中游戏被取消或押后开发，一些高成本游戏也大幅度削减预算，《鬼武者3》因此销量大大下降。船水纪孝旗下第一开发部负责制作的PS2版网络游戏《生化危机 逃出生天》因为要赶在2003年末商战发售而缩短了后期制作时间，虽然这部作品取得了非常优秀的票房成绩，但质量不能如愿让船水纪孝郁闷和不快也可想而知。冈本吉起年初在接受专业媒体采访时明确表示："我离开Capcom的最大原因，是目前的经营体制下已经不可能制作出真正令人满意的游戏了！"

连续两次"铤而走险"站在索尼阵营的对立面，Capcom目前的尴尬处境可想而知，任天堂无疑是该社目前仰赖鼻息的最大衣食父母，不但投入巨大人力和时间开发NGC版《生化危机4》，还为任天堂代工开发诸如《塞尔达传说 四支剑》等游戏，此外会社经营重心还被放在制作一些有票房保证的续篇和重制、复刻游戏上，同一财务年度中居然有6款以上《洛克人》题材的游戏企划开发中。虽然这些经营策略是元气大伤后的Capcom管理层的无奈之举，但却理所当然地会令许多员工强烈不满，据称自辻本春弘接管以来该社的人才流失就从来没有中断过、会社内部的争端此起彼伏，Clover Studio的成立一方面出于财务制度的考虑，更关键地还是实现了人员的分离以缓解矛盾冲突。船水纪孝的辞职决定据悉尚在Clover Studio的成立之先，为了能够真正体现自身的创作意志，他惟有选择离开。(编注：Capcom于4月21日宣布Clover Studio成立)

皮之不存，毛之焉附?

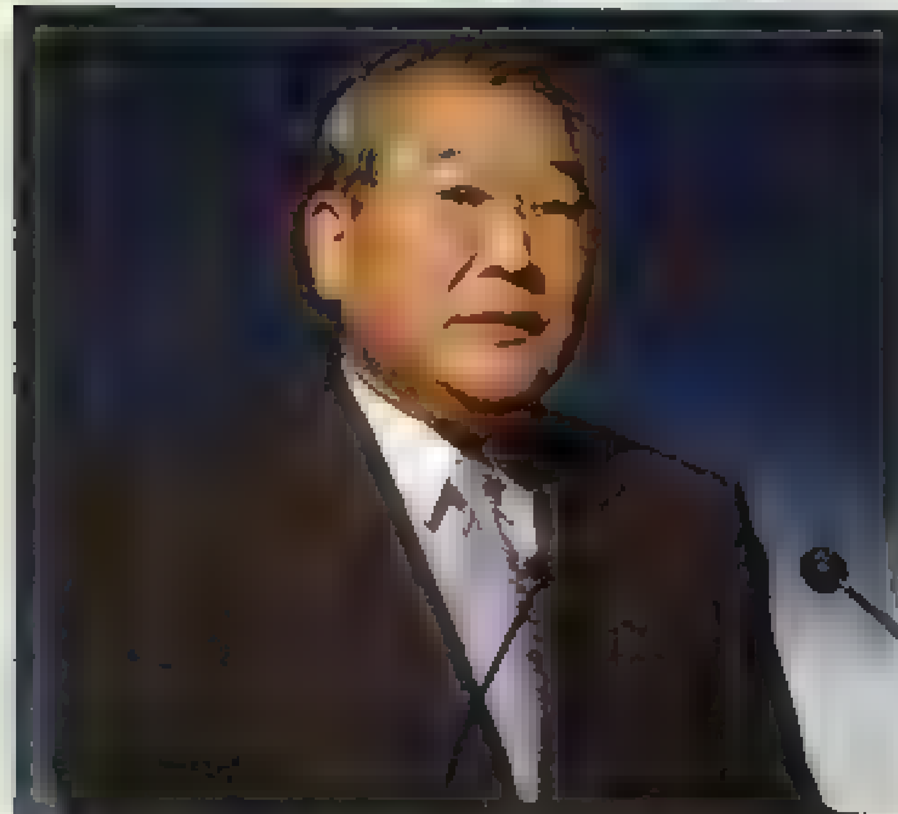
曾经风光辉煌的Capcom此刻确实有危机，经营不动产事业的失利导致目前为止该社背负着550亿日元以上的巨额债务(注：去年年末的数字为约640亿日元，笔者手头没有任何官方资料可以说明数额大幅变化的原因)，利滚利的沉重压力随时可能使这家业界老铺窒息死亡，从目前内部士气低落和业界整体竞争激化等各种内外因素来判断，出现奇迹的可能性实在微乎其微。目前的Capcom毕竟还算是一块金字招牌，船水纪孝选择在大船倾覆前预留退路也不失为明智之举……

### 二、一声叹息

Capcom数十年来的起起落落可以完全归纳为两个字："时运"。

Capcom的社长辻本宪三绝非无能之辈，相反他几乎可以算得上日本游戏产业少数具有远见卓识的经营者。建筑包工头出身的辻本氏当初大胆破格任用冈本吉起等专业人才的逸事已经被写入日本的企业经营类专著中，他在长期的经营过程中采用了灵活自由的开发体制，最大限度发挥了员工的创造活力。进入32位元主机时代后，辻本又率先推行了开发事业部体制，事实证明这项企业结构改革卓有成效。对于TV游戏产业的现状，辻本宪三很早就清醒地意识到寡占化的巨大危害性，公开提倡平等提携各大硬件阵营以谋求共存共荣，Capcom多年来的经营方针也确实充分贯彻其思想。近年来日本软件厂商的产品在欧美地区的市场份额日益下降，目前已经不到30%的比例，辻本宪三对此也发表了相当精辟的观点："一个让日本人笑得前仰后合的故事，欧美人听完后有可能对此毫无感觉，游戏越真实和复杂，则本土烙印往往会越加鲜明，如何打破文化隔阂是游戏开发者必须解决的课题……

Capcom鼎力支持任天堂NGC原本无可厚非，过去Square将《FFVI》



▲Capcom社长辻本宪三



▲原Capcom开发本部长冈本吉起



▲"街霸之父"船水纪孝


▲"自GBC以来几乎所有掌机平台的《塞尔达传说》均由Capcom负责开发"。

转移到索尼PS平台更为大胆彻底，但是Capcom的王牌"《生化危机》系列"可能还是缺乏必杀一击的威力，同时该社出于经营利益的考量而时有言行前后不一致的决定，令消费者丧失了信赖感，过去PS2《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》的所谓"完全版商法"产生了相当深远的负面影响，绝大多数玩家相信《FF》和《DQ》的正统续篇不会出现在第二平台，但有多少人敢于断言未来《生化危机4》不会以某种巧妙借口转战其他主机呢？辻本宪三自己对于全球化市场的见解也颇能切中Capcom游戏近年来日趋低迷的要害，但Capcom还是一个不够国际化的软件厂商，诸如"《龙战士》系列"等作品在海外都缺乏号召力，而日本游戏市场的整体急剧萎缩致使其市场进一步萎缩，该社的一些著名制作人往往缺乏对全球市场的洞察力，本土意识非常浓重，《鬼武者2》这部战略大作无论游戏性还是剧本都非常出色，但欧美对其日本战国时代的世界观设定毫不感冒，主演松田优作的号召力更是微乎其微，这部作品在海外遭到冷遇应在预想之中。

Capcom积极投资其他产业也根本谈不上不务正业，这是辻本宪三为应付游戏产业竞争激化的未雨绸缪，事实上日本第一大软件开发商Konami早在七八年前就已经开始大力拓展第二产业了，2003年度Konami的财务报表中一半左右的收益源自游戏以外的产业，就连Namco最近以来也一直都在大力推广其饺子连锁店，辻本宪三所欠缺的仅仅是运气而已，经济长期低迷导致其家族投资的房地产业一败涂地，其巨额赤字甚至还严重影响到了本业的正常运作。截止2004年6月初的资料，Capcom目前负债约550亿日元，可支配流动现金170亿日元，其经营现状岌岌可危。

很多人认为参入任天堂阵营是Capcom祸起萧墙之源，实际却未必如此，多年来任天堂待Capcom之恩厚远远超过了任何一家第三方厂商，自GBC以来几乎所有掌机平台的《塞尔达传说》均由Capcom负责开发，敢于拿出镇门三宝之一相赠，足可见任天堂信赖和期待之情。时至今日，就算Capcom并不情愿，但被牢牢捆绑在任天堂战车上已经是无法回避的现实，Capcom目前已经在某种程度上成为了任天堂的第二方厂商，毫无风险的代工开发项目至少足够缓解资金匮乏的燃眉之急，此外GBA平台也是维系Capcom存亡的救命稻草，去年末发售的《洛克人EXE4》的累计出货接近百万而成为该社近期最卖座游戏，预定今年末发售的续集也被Capcom视为主力商品之一。Capcom的发言人最近曾经公然宣称该社多次拒绝了微软提供全额资金援助的Xbox游戏开发邀请，由于Xbox主机在日本本土几乎没有任何影响力，该社自然不愿意将有限的人力徒劳糜费其中，而任天堂的两大硬件平台相形之下则更具有魅力。目前任天堂并没有任何意愿试图入主Capcom，首先这么做可能会落下吞并的口实，令其他第三方软件商在今后合作时产生戒惧和抗拒心理。此外如果接收Capcom的话势必将接手巨额的债务，而精英员工的出走现象又无法有效制止，花费数亿美元购买一个躯壳实在是个不划算的买卖。维持和保存一个倾向于自己的独立的实力型第三方厂商是任天堂目前的思路，当然一旦Capcom油尽灯枯，则势必会被所有硬件厂商无情抛弃而走上毁灭之路。

"世上没有什么救世主，万事还要靠自己"　　伟人很早就有过如此精辟的见解了，真正能够拯救Capcom的还是Capcom自己，Capcom只有制作出类似当年《街头霸王Ⅱ》和《生化危机》那样的轰动性作品才能够创造奇迹，目前看来《生化危机4》似乎仍然是最大的变数。"《洛克人EXE》系列"或许注定大卖，但携带平台的成就毕竟还相当有限。全新之作《大神》的优秀品质可以令其名垂不朽，然而这未必是世界向的必杀大作，而《生化危机4》无论对于任天堂和Capcom来说都是不能失败的，据说任天堂承担了《生化危机4》所有的开发费用，金钱的损失并非最至关重要，这个超大型合作项目将是检验该社所全力推行的业界合作计划的试金石，将可能决定其未来硬件产品的成败休咎。对于Capcom而言，《生化危机4》如果遭遇严重挫折的话，那么数十名顶尖开发者多年来的辛勤努力将付诸东流，不但将毁灭一个知名游戏品牌，还将使得该社在未来的业界处于非常微妙的地位。反之，在任天堂硬件平台确立了足够用户层的话，Capcom未来将处于进退自如的有利地位。两社对于《生化危机4》不惜血本地进行了宣传炒作，目前该游戏无论日本本土还是海外都成为最受瞩目的NGC游戏之一，未来取得一定程度的成功是可以预期的。不过根据市场分析家的估算，Capcom要想摆脱破产危机，《生化危机4》全球销量至少要达到350万套以上，这个数字对于NGC平台几乎可以说是不可承受之重，以今年末全球主机销量1900万台（任天堂官方推测的数字）来计算，达到这个数字就必须每5位NGC用户中有1人购入这款游戏，这对于用户年龄层偏低的NGC平台来说任务非常艰巨，Capcom除了依靠自身的实力以外，更还需要仰赖一些上天的垂青。



▲昔日气势如虹的NGC新作五连发公布会现场……

"命运任天"——越来越觉得这句任天堂社名的由来充满了哲理性，无论什么人什么事，终究无法逃脱上帝之手的拨弄……



▲"Capcom要想摆脱破产危机，《生化危机4》全球销量至少要达到350万套以上。"

## PS2 ACT 麻烦星人 恐慌制造者

发售日 8/5

推荐度 B

CERO 全年龄

■ Capcom
■ 6800 日元
■ 无对应周边

**游戏推介** 这是一款内容相当异类的游戏：游戏的主角——只有3岁的COSMI君是来自于“麻烦星”的外星人，按照他们星球的规矩，只要满了3岁的公民，就要到其他星球上去进行恶作剧的修炼，直到有所成就后才能返回母星。玩家在游戏中要扮演COSMI君这个角色进行恶作剧。首先要躲在暗处先对某个地球人进行资料收集，变为该人类的模样后方能有所作为。恶作剧的种类、方式可谓是多种多样，唱歌、放屁、放电、拳击、炮轰等等应有尽有，另外本作还将有《生化危机3》中的如吉尔、追踪者等角色一同登场……

## PS2 SPG 世界足球 胜利十一人8

发售日 8/5

推荐度 S

CERO 全年龄

■ Konami
■ 6980 日元
■ 对应手柄分插器

**游戏推介** 8月5日相信将会是所有足球玩家的节日——最强的足球游戏“《WE》系列”即将推出第八部作品了！这一次的新作与前几作相比进行了极大的改革：1.画面再度强化，追加更多的演出效果；2.裁判出现，现场执法力度更加人性化；3.国家队、俱乐部队大幅增加达到了系列之最；4.球员实名率再度提高；5.联赛大幅进化；6.全新的假动作、控球方式、传球方式等出现——且不管游戏的实际操作有什么变化，仅仅这些新要素的出现，就足以令游戏产生[illegible]进化了。所有的足球爱好者们，不[illegible]

## PS2 A·RPG 多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫

发售日 7/29

推荐度 A

CERO 全年龄

■ Arika
■ 6980 日元
■ 无对应周边

**游戏推介** Namco过去的名作《多鲁亚加之塔》这次终于以《不可思议的迷宫》的游戏方式复活。集合了Namco与Chun Soft两大游戏的世界观和游戏性，且整个游戏的世界观和剧情也均来自于《多鲁亚加之塔》，而在游戏时，玩法则与《不可思议的迷宫》大致相仿。

不过以往的回合制这次稍微进行了一些修改，变成了即时回合制，即是说完成不同的动作所花费的回合数也有所不同。这就使玩家对每一种行动以及敌人强弱的了解有了更高的要求。对系列玩家来说可谓是一个新的挑战。

# PlayStation2

粗黑字体：受注目游戏　红色字体：发售日、售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年8月1日～2004年9月23日。

注2：不同地区版本游戏请依照售价货币来区分。

注3：推荐度由高到低依次为S、A、B、C、D、E级。

| 发售日 | 中文名 | 原名 | 类型 | 厂商 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| 8月1日 | 特警判官：判官对死神 | Judge Dredd: Dredd Versus Death | ACT | Evolved Games | 39.99美元 |
| 8月5日 | 麻烦星人 恐慌制造者 | めいわく星人パニックメーカー | ACT | Capcom | 6800日元 |
| 8月5日 | 流行之神 | 流行り神 | AVG | 日本一Software | 5800日元 |
| 8月5日 | 最游记RELOAD GUNLOCK | 最游记RELOAD GUNLOCK | RPG | Bandai | 6800日元 |
| 8月5日 | EYETOY：捉猴啦！ | サルアイトーイ 大騒ぎ！ウッキウキゲムてんこもりっ！！ | ETC | SCEI | 4500日元 |
| **8月5日** | **世界足球 胜利十一人8** | **ワールドサッカー ウイニングイレブン 8** | **SPG** | **Konami** | **6980日元** |
| 8月12日 | 格斗之王 最强冲击 | KOF MAXIMUM IMPACT | FTG | SNK Playmore | 6980日元 |
| 8月12日 | 东京魔人学园外法帖血风录 | 东京魔人学园外法帖血风录 | RPG | Marvelous | 6980日元 |
| 8月15日 | 神奇机器竞技场 比波猴终极热战 | (捉猴 喧哗竞技场 繁体中文版) | ACT | SCEH | 售价未定 |
| **8月19日** | **幻想水浒传IV** | **幻想水浒传IV** | **RPG** | **Konami** | **6980日元** |
| 8月19日 | 鬼魂力量 魔法元素 | スペクトラルフォース マジカルエレメンツ | S·RPG | Idea Factory | 6800日元 |
| 8月24日 | 终结者3：救赎 | Terminator 3: The Redemption | ACT | Atari | 39.99美元 |
| 8月26日 | 重装机兵VALKEN | 重装机兵ヴァルケン | ACT | Masaya | 4800日元 |
| 8月26日 | Monochrome | Monochrome | AVG | Kid | 6800日元 |
| 8月26日 | 钢之炼金术师 狂欢节 | 钢之炼金术师 カーニバル | FTG | Bandai | 6800日元 |
| 8月26日 | BloodRayne | BloodRayne | A·AVG | Electronic Arts | 6800日元 |
| 8月26日 | 双星物语 | ZWEI!! | RPG | Taito | 6800日元 |
| 8月26日 | VR战士·电子时代 | バーチャファイターサイバージェネレーション"ジャッジメントシックスの野望" | A·RPG | SEGA | 6800日元 |
| 8月26日 | 太阁立志传V | 太阁立志传V | SLG | Koei | 6800日元 |
| 8月预定 | michigan | michigan | AVG | Spike | 6800日元 |
| 9月2日 | 幽灵猎人 | ゴーストハンター | A·AVG | Electronic Arts | 6980日元 |
| 9月2日 | 到哪里都在一起 多罗万象 | どこでもいっしょ トロといっぱい | ETC | SCE | 6800日元 |
| **9月9日** | **生化危机 逃出生天 FILE2** | **BIOHAZARD OUTBREAK FILE2** | **AVG** | **Capcom** | **6800日元** |
| 9月9日 | 红侠乔伊 | ビューティフル ジョー | ACT | Capcom | 4800日元 |
| **9月16日** | **战国无双 猛将传** | **战国无双 猛将传** | **ACT** | **Koei** | **4280日元** |
| 9月22日 | 剑豪3 | 剑豪3 | ACT | [illegible] | 6800日元 |
| **9月22日** | **樱大战V EPISODE0 荒野的少女武士** | **サクラ大战V EPISODE0 荒野のサムライ娘** | **ACT** | **SEGA** | **6800日元** |
| 9月22日 | 仙乐传说 | Tales OF Symphonia | RPG | Namco | 6800日元 |
| 9月预定 | 真名法典 | マグナカルタ | RPG | Banpresto | 6980日元 |

## PS2 S·RPG 东京魔人学园外法帖血风录

发售日 8/12

推荐度 B

CERO 全年龄 全年龄玩家对应

■Marvelous
■6800日元
■无对应周边

**游戏推介** 即将于PS2上发售的本作是当年PS上《东京魔人学园外法帖》的强化版，而其也是SHOUT！DESIGNWORKS为纪念自己这一著名系列的献礼作之一。游戏的故事发生于幕末的江户时代，而里面登场的角色大部分都是系列第一作《剑风帖》中角色的后代。本作共分为阴、阳、邪三章，而在阴阳两章中玩家分别进行的则是彼此对立的两方的故事，至于邪之章，PS2版比起原作来将会有着很大的差异，原因便是本次新增了自北方渡海而来的北欧众神的剧情。除此之外，大幅度加强的AI、新增的式神、可供自由创造的方阵技等新增要素更是令FANS们倍加期待。

## GBA S·RPG 光明力量 暗龙复活

发售日 8/5

推荐度 B

CERO 全年龄 全年龄玩家对应

■SEGA
■4800日元
■无对应周边

**游戏推介** GBA版的《光明力量》作为当年的巨作的复刻版而被众多玩家所期待。当然本游戏也绝对不会辜负大家的期望，大幅进化的画面和生动的剧情都带给FANS们全新的感觉。作为一款SLG，游戏本来的系统就制作得不错，新角色和新加入的卡片系统让战斗更加富有战略性。游戏中每个角色的职业和外形都各不相同，有战士、骑士、僧侣、狼人甚至章鱼、鼹鼠等等，部分角色的加入还需要满足特定的条件，可说同伴的收得也是游戏的魅力之一。游戏的英文版早已发售，这次的日文版也决不会让大家失望。

## GBA ACT SD高达FORCE

发售日 8/5

推荐度 B

CERO 全年龄 全年龄玩家对应

■Bandai
■4800日元
■无对应周边

**游戏推介** 以今年年初开始放映的大人气TV版动画《SD高达FORCE》为蓝本制作的GBA2D过版动作游戏。游戏中也将会出现大量原著中的人气角色。可供玩家操纵的高达有三台：CAPTAIN高达、骑士ZERO和爆热丸。这三架机体各自拥有不同的性能和必杀技，玩家在游戏中可以自由在三个机体中进行更换，以便顺利达成过关的目的。比如只有骑士ZERO才能在空中飞行，所以在通过高处时只能用它通过。另外，本作还设置有许多分支路线，不同路线关卡不但不同，据称甚至还能够达成不同的结局。

2004年7月26日参考外汇牌价：100美元=827.66 元人民币　　100日元=7.53 元人民币

## GAMEBOY ADVANCE

| 发售日 | 中文名 | 原名 | 类型 | 厂商 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 8月5日 | 光明力量 暗龙复活 | SHINING FORCE 黒き竜の复活 | S·RPG | SEGA | 4800日元 |
| 8月5日 | 传说的斯塔菲3 | 伝説のスタフィー3 | ACT | Nintendo | 4800日元 |
| 8月5日 | SD高达FORCE | SDガンダムフォース | ACT | Bandai | 4800日元 |
| 8月6日 | 洛克人EXE4.5 | ロックマン エグゼ4.5 | RPG | Capcom | 5980日元 |
| 8月26日 | 超级马里奥弹珠台 | スーパーマリオボール | ACT | Nintendo | 4800日元 |
| 8月预定 | 召唤之夜 铸剑物语2 | サモンナイト クラフトソード2 | RPG | Banpresto | 5800日元 |
| 9月16日 | 口袋妖怪 绿宝石 | ポケットモンスター エメラルド | RPG | Nintendo | 4800日元 |
| 9月22日 | 守护英雄 Advanced | Guardian Heroes Advanced | ACT | Treasure | 4800日元 |

## NINTENDO GAMECUBE

| 发售日 | 中文名 | 原名 | 类型 | 厂商 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 8月5日 | 金色的卡修 友情2人组Full Power | 金色のガッシュベル 友情タッグバトルFull Power | ACT | Bandai | 6800日元 |
| 8月26日 | VR战士 电子时代 | バーチャファイター サイバージェネレーション ジャッジメントシックスの野望 | A·RPG | SEGA | 6800日元 |

## Xbox

| 发售日 | 中文名 | 原名 | 类型 | 厂商 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 8月5日 | 代号XIII | XIII | FPS | [illegible] | [illegible] |
| 9月22日 | SNK VS CAPCOM SVC CHAOS | SNK VS CAPCOM SVC CHAOS | FTG | [illegible] | [illegible] |
| 9月23日 | 幻影星尘 | Phantom Dust | ACT | Microsoft | 6800日元 |

# 亚洲排行榜 UCG CHARTS

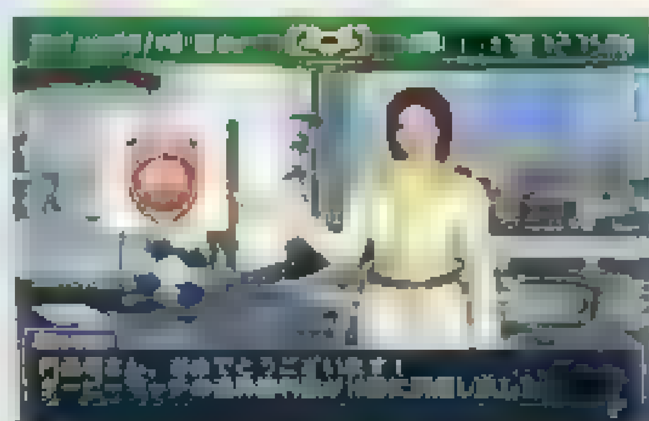
本期主持：猫太

## 日本游戏周间销量排行榜 TOP10

### 2004年7月5日~7月11日

**1位 PS2 J联盟创造职业球会！'04**

SEGA ■ SLG ■ 2004年6月24日 ■ 2万7241套 ■ 累计29万8460套



SEGA的王牌SLG果然不能小看，已经连续3周占据了排行榜的第一位，看来在没有其他大作出现之前，它的地位很难动摇。加入了更多精彩要素的本作无论是耐玩度还是新鲜度都十分出色，读盘的速度也比前几作有所加快，让每个玩家不会因此而失去耐心。

**2位 PS2 实战老虎机必胜法！北斗神拳（含限定版）**

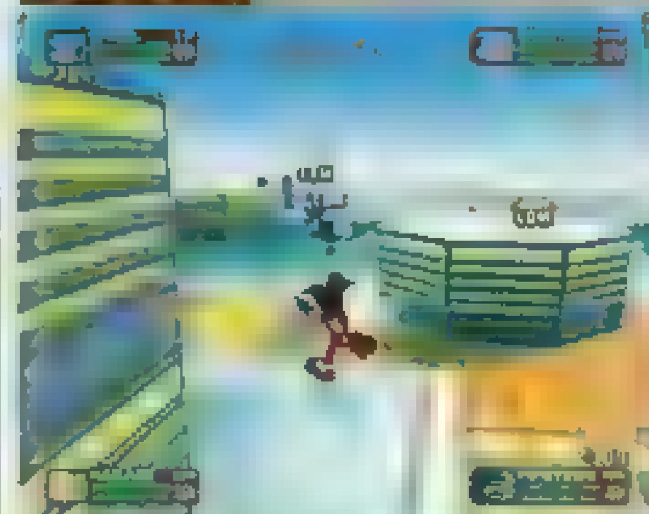
Sammy ■ ETC ■ 2004年5月27日 ■ 2万2010套 ■ 累计66万4395套



这款老虎机作品再次回到它的"王者"地位！老虎机（在日本称为柏青哥）在日本是一种只允许18岁以上的玩家才可以玩的赌博类游戏，但移植到游戏机上后，一些比较年轻的玩家便可以尝试到此类作品的乐趣。花一次钱就拥有无穷的乐趣，这就是本作受欢迎的秘诀。

**3位 PS2 捉猴 喧哗斗技场**

SCE ■ ACT ■ 2004年7月1日 ■ 2万325套 ■ 累计5万7900套



原本以捉猴为主题的游戏摇身一变成为了对战性十分高的作品，但这并没有失去系列的特色。因为游戏中的操作与系列一模一样，活用左右摇杆的最大特色依然被完好地保留了下来。对战的气氛也制作得十分浓烈，能登上第3位并非只凭系列的名气。

| 排名 | 游戏 |
|---|---|
| 4 | 大金刚康茄鼓2 流行曲游行<br>Nintendo ■ NGC ■ MUG ■ 2004年7月1日 ■ 1万7007套 ■ 累计4万9175套 |
| 5 | 异度传说二章 善恶的彼岸（含限定版）<br>Namco ■ PS2 ■ RPG ■ 2004年6月24日 ■ 1万4778套 ■ 累计23万3677套 |
| 6 | ドカポン DX わたる世界はオニだらけ NEW!<br>Asmik-ace ■ PS2 ■ TAB ■ 2004年7月8日 ■ 1万465套 ■ 累计1万465套 |
| 7 | PIKMIN2<br>Nintendo ■ NGC ■ RTS ■ 2004年4月29日 ■ 1万111套 ■ 累计约40万套 |
| 8 | FC迷你版 加油吧五右卫门！机关道中<br>Nintendo ■ GBA ■ ACT ■ 2004年5月21日 ■ 1万61套 ■ 累计约11万套 |
| 9 | 牧场物语 美妙人生 女生版 NEW!<br>MMV ■ NGC ■ SLG ■ 2004年7月8日 ■ 9975套 ■ 累计9975套 |
| 10 | 特鲁尼克大冒险3ADVANCE 不可思议的迷宫<br>Square Enix ■ GBA ■ RPG ■ 2004年6月24日 ■ 3336套 ■ 累计7万2305套 |

### 2004年6月28日~7月4日

**1位 PS2 J联盟创造职业球会！'04**

SEGA ■ SLG ■ 2004年6月24日 ■ 5万6012套 ■ 累计27万1219套

**2位 PS2 捉猴 喧哗斗技场 NEW!**

SCE ■ ACT ■ 2004年7月1日 ■ 3万7575套 ■ 累计3万7575套

**3位 PS2 异度传说二章 善恶的彼岸（含限定版）**

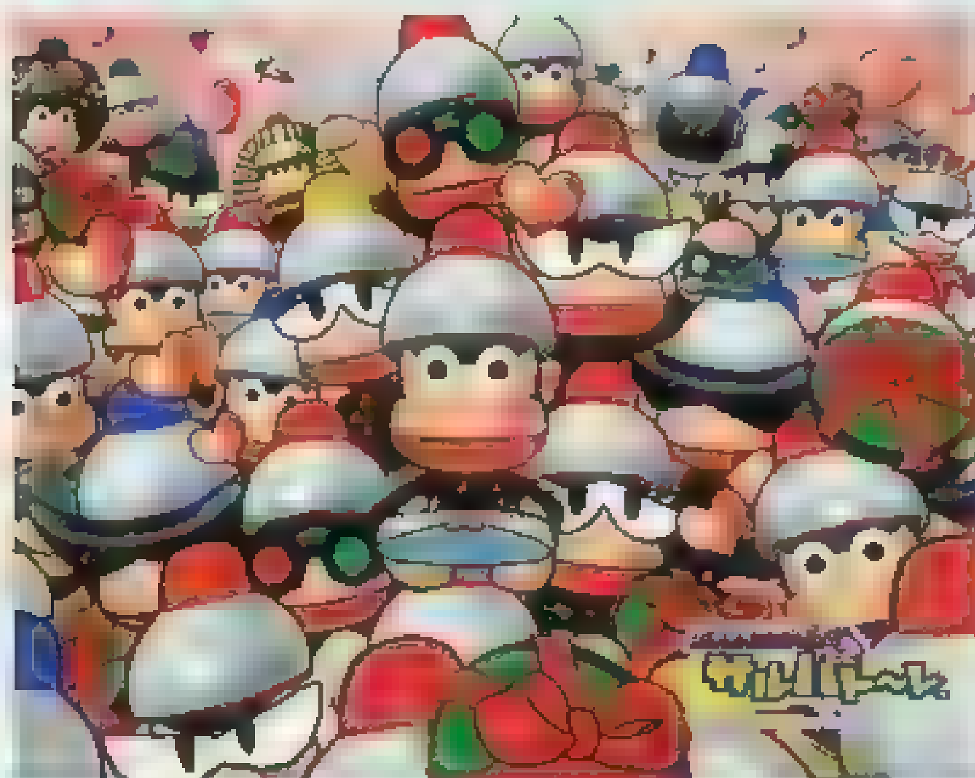
Namco ■ RPG ■ 2004年6月24日 ■ 3万2492套 ■ 累计21万8899套

| 排名 | 游戏 |
|---|---|
| 4 | 大金刚康茄鼓2 流行曲游行 NEW!<br>Nintendo ■ NGC ■ MUG ■ 2004年7月1日 ■ 3万2168套 ■ 累计3万2168套 |
| 5 | 机神咆吼 NEW!<br>角川书店 ■ PS2 ■ AVG ■ 2004年7月1日 ■ 2万8561套 ■ 累计2万8561套 |
| 6 | 实战老虎机必胜法！北斗神拳（含限定版）<br>Sammy ■ PS2 ■ ETC ■ 2004年5月27日 ■ 2万5543套 ■ 累计64万2385套 |
| 7 | Monkeyturn V NEW!<br>Bandai ■ PS2 ■ SPG ■ 2004年7月1日 ■ 1万7478套 ■ 累计1万7478套 |
| 8 | 特鲁尼克大冒险3ADVANCE 不可思议的迷宫<br>Square Enix ■ GBA ■ RPG ■ 2004年6月24日 ■ 1万6789套 ■ 累计6万2969套 |
| 9 | 超级大金刚2 NEW!<br>Nintendo ■ GBA ■ ACT ■ 2004年7月1日 ■ 1万4907套 ■ 累计1万4907套 |
| 10 | 扣杀球场 职业锦标赛2 NEW!<br>Namco ■ PS2 ■ SPG ■ 2004年7月1日 ■ 1万2494套 ■ 累计1万2494套 |

## 本期短信排行榜（2004年7月2日~7月14日）

本期问题：暑假期间（7月1日~9月1日），你最期待或最满意的一款游戏名称。

1. 是球迷的看欧洲杯，是球迷玩家的玩WE8（云南热血球迷）
2. 搞笑！画面！难度！不愧是Capcom（河南的Capcom死忠）
3. 这游戏让我想起夏威夷，真想去那边度假，晒一身古铜色的皮肤啊！（爱健康的上海读者）
4. 我被他的半天吊给吓倒（可能具有轻微畏高症的广东读者 曾添）
5. 好游戏啊好游戏，百玩不厌！（争取在拿到下期杂志前把它通关的史松轩）



### 排行榜总括

上周由于新作比较多，而且有部分游戏更是趣味性十足，像SCE的重头动作游戏《捉猴 喧哗斗技场》和任天堂的音乐游戏《大金刚康茄鼓2 流行曲游行》都拥有比较高的质量，因此它们一出现便登上了当周排行榜的前几位。而在最新的一周中，新作的缺少又让过去的一些老作品再次回到榜中，甚至是久违了的《实战老虎机必胜法！北斗神拳》也回到了"老二"的位置，实在是无语。SEGA的《J联盟创造职业球会！'04》势头十分不错，自推出至今一直稳坐着榜首位置，毕竟像《球会》这种游戏还是长卖的作品啊！

参加"短信排行榜"的方法：发送TP+本期提问的游戏名称+理由+姓名到33557770，有机会获得MP3播放器或精美礼品。

### "短信排行榜"得奖名单

本期获得MP3播放器的读者是来自四川的135****6752

精美礼品获奖者

| 号码 | 地区 | 号码 | 地区 |
|---|---|---|---|
| 136****2066 | 江苏 | 139****2121 | 广东 |
| 136****7111 | 北京 | 136****8820 | 重庆 |
| 138****3231 | 江苏 | 137****5577 | 广东 |
| 135****3687 | 北京 | 139****1609 | 天津 |
| 135****1502 | 四川 | 135****6089 | 广西 |
| 135****5392 | [illegible] | 137****3981 | [illegible] |
| 139****5506 | 陕西 | [illegible]4571 | 云南 |
| 13[illegible]37 | 云南 | 136****2447 | [illegible] |
| 139****4042 | 山西 | 136****1454 | 重庆 |
| 138****2034 | 浙江 | 139****0056 | 辽宁 |

• 奖品将于1个月内发放

# UCG CHARTS 欧美排行榜

本期主持：SOUL

## 美国当周销量榜

（统计时间为2004年7月13日～6月19日）

**1** NCAA Football 2005
NCAA Football 2005
■EA Sports ■PS2 ■Sports ■2004年7月12日

**2** NCAA Football 2005
NCAA Football 2005
■EA Sports ■Xbox ■Sports ■2004年7月12日

**3** Tales of
仙乐传说
■Namco ■NGC ■RPG ■2004年7月13日

**4** Spider-Man 2
蜘蛛侠2
■Activision ■PS2 ■Action ■2004年6月28日

**5**
蜘蛛侠2
■Activision ■Xbox ■Action ■2004年6月28日

**6**
蜘蛛侠2
■Activision ■Xbox ■Action ■2004年6月28日

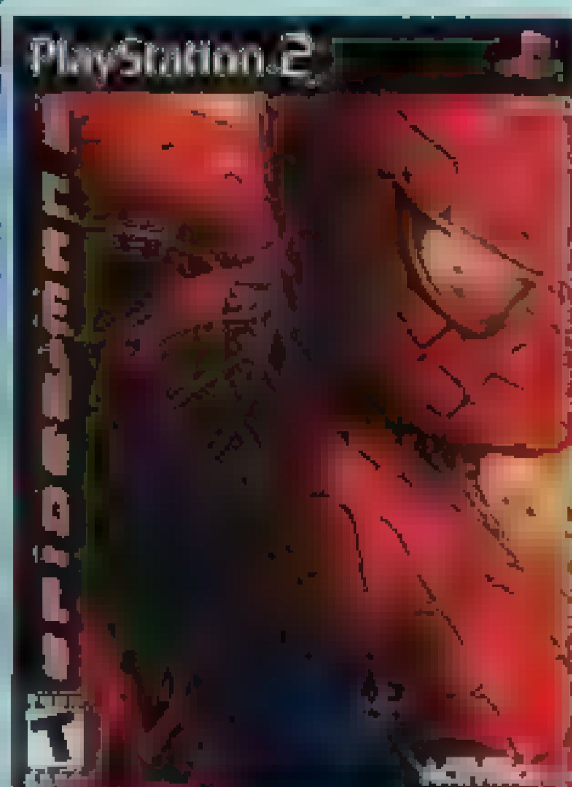
**7** DRIV3R
横冲直撞3
■Atari ■PS2 ■Action ■2004年6月21日

**8**
NCAA Football 2005
■EA Sports ■NGC ■Sports ■2004年7月12日

**9**
蜘蛛侠2
■Activision ■GBA ■Action ■2004年6月28日

**10** Karaoke Revolution Volume 2
卡拉OK革命VOL.2
■Konami ■PS2 ■Music ■2004年7月13日





橄榄球运动在美国的人气甚至比篮球还高，因此橄榄球游戏的市场也是非常庞大的。《NCCA Football》和《Madden Football》都是EA Sports的摇钱树，PS2和Xbox版一前一后夺下冠亚军完全是理所当然的事。NGC版的《仙乐传说》本月终于在美国上市，虽然美国玩家对RPG不怎么感冒，"《传说》系列"结合爽快动作性的RPG形式还是比较讨巧的。强烈期待本作PS2版的发售！《蜘蛛侠2》是本月销量榜上的绝对亮点，各大版本全部上榜，在英国同样稳踞销量榜首。加上之前《史莱克2》的热卖，Activision的老总们想必近来都过得非常舒坦吧！

## 英国当周销量榜

（统计时间为2004年7月11日～7月17日）

**1** Spider-Man 2
蜘蛛侠2
■Activision ■Action ■2004年6月28日

**2** DRIV3R
横冲直撞3
■Atari ■Action ■2004年6月21日

**3** Shrek2
史莱克2
■Activision ■Action ■2004年4月28日

**4** Athens 2004
雅典2004
■SCEA ■Sports ■2004年7月14日

**5**
汤姆·克兰西的分裂细胞 明日潘多拉
■Ubisoft ■Action ■2004年6月16日

**6**
[illegible]
■EA ■Driving ■2003年11月17日

**7**
哈利·波特与阿兹卡班的囚徒
■EA Games ■Adventure ■2004年6月2日

**8**
UEFA Euro 2004
■EA ■Sports ■2004年5月4日

**9**
FIFA 2004
■EA Sports ■Sports ■2003年11月4日

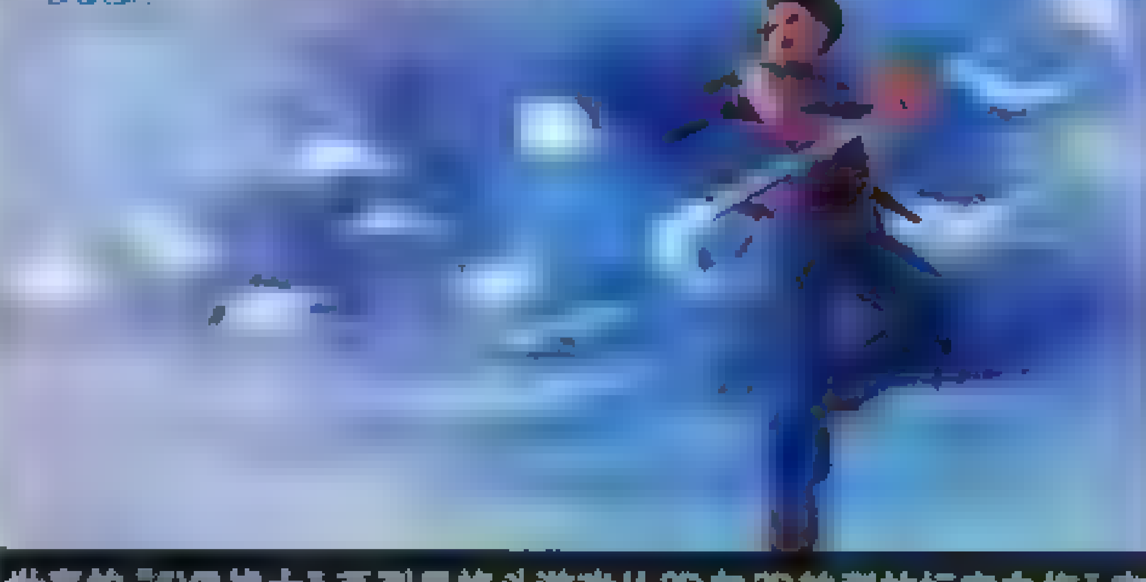
**10**
[illegible]
■Capcom ■Adventure ■2004年4月27日

## PS2全美版游戏销量100强（四）

| 序 | 游戏译名 | 发行商 | 类型 | 发售月 | 美版销量 | 日版销量 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 76 | SSX | EA | SPG | 2000年10月 | 62 5万 | 32 4万 |
| 77 | 午夜俱乐部2 | Rockstar | RAC | 2003年4月 | 62.2万 | – |
| 78 | VR战士4 | SEGA | FTG | 2002年3月 | 62万 | 54 2万 |
| 79 | SSX TRICKY | EA | SPG | 2001年11月 | 61 7万 | 6313 |
| 80 | 哈利·波特与密室 | EA | AVG | 2002年11月 | 60 6万 | 4.7万 |
| 81 | 说唱明星大乱斗 | EA | FTG | 2003年4月 | 60.1万 | – |
| 82 | NFL Street | EA | SPG | 2004年1月 | 59.9万 | – |
| 83 | 俄罗斯方块世界 | THQ | PUZ | 2002年3月 | 59 3万 | – |
| 84 | 赤色派系 | THQ | FPS | 2001年5月 | 58 5万 | – |
| 85 | 冲突 沙漠风暴 | SCI | ACT | 2002年9月 | 56 7万 | – |
| 86 | 狡狐大冒险 | SCE | ACT | 2002年9月 | 55.4万 | 2.2万 |
| 87 | Smuggler's Run 2 | Rockstar | RAC | 2000年10月 | 54万 | – |
| 88 | 瑞奇与叮当2 | SCE | ACT | 2003年11月 | 53 9万 | 22 4万 |
| 89 | 首都高Battle 0 | 元气 | RAC | 2001年5月 | 53.8万 | 13.5万 |
| 90 | 特技人 | Atari | RAC | 2002年6月 | 53.7万 | – |
| 91 | 横行霸道Double Pack | Rockstar | ACT | 2003年11月 | 53.3万 | – |
| 92 | 海底总动员 | THQ | ACT | 2003年5月 | 51 3万 | – |
| 93 | EyeToy Play | SCE | ETC | 2003年11月 | 51 2万 | 11 2万 |
| 94 | 灵魂能力II | Namco | FTG | 2003年8月 | 51万 | 14.5万 |
| 95 | 寂静岭2 | Konami | AVG | 2001年9月 | 50 6万 | 13 8万 |
| 96 | 拳击之夜2004 | EA | FTG | 2004年4月 | 49 7万 | – |
| 97 | 斯派罗 Enter the Dragonfly | VU Games | ACT | 2002年11月 | 49 3万 | – |
| 98 | 戴夫·米拉自由式BMX 2 | Acclaim | SPG | 2001年8月 | 48 8万 | – |
| 99 | 脱狱潜龙 | Namco | ACT | 2002年11月 | 48 4万 | – |
| 100 | 青蛙大冒险 | Konami | ACT | 2001年11月 | 47.7万 | – |

统计时间：2000年10月26日～2004年5月29日（所列数据仅供参考）

◆SCE发行，Sucker Punch制作的《狡狐大冒险》是一款难得的平台动作游戏佳作，曾经被称为"2002年度黑马大作"。55万套的销量虽然不算高，不过对于这样一款事先没有进行多少宣传的原创新作而言，这样的成绩才是真正实力的体现。◆横行欧美的"《横行霸道》系列"是绝对的销量保证，加强版性质的《Double Pack》50多万套的成绩实在是不足为奇。◆Namco鼎力打造的《灵魂能力2》在日本只卖了十几万套，还好在美国还能卖个50多万套，加上Xbox和NGC版，《灵魂能力II》在美国总共卖出了将近140万套。◆《EyeToy》第一作当初在欧洲卖出了200多万套，可惜到了美国就降到了51万，日本更是只有十来万。不过SCE显然还要在《EyeToy》上大作文章，有了大批第二方的广泛支持，相信《EyeToy》的前途必将是一片光明的。



世嘉的《VR战士》系列是格斗游戏从2D向3D转型的标志之作，在全球各地都有着巨大的影响力，虽然近几年来人气大不如前，《VR战士4》美日两地110多万套的销量还是比较令人欣慰的。



# ポケットモンスター エメラルド Pokémon

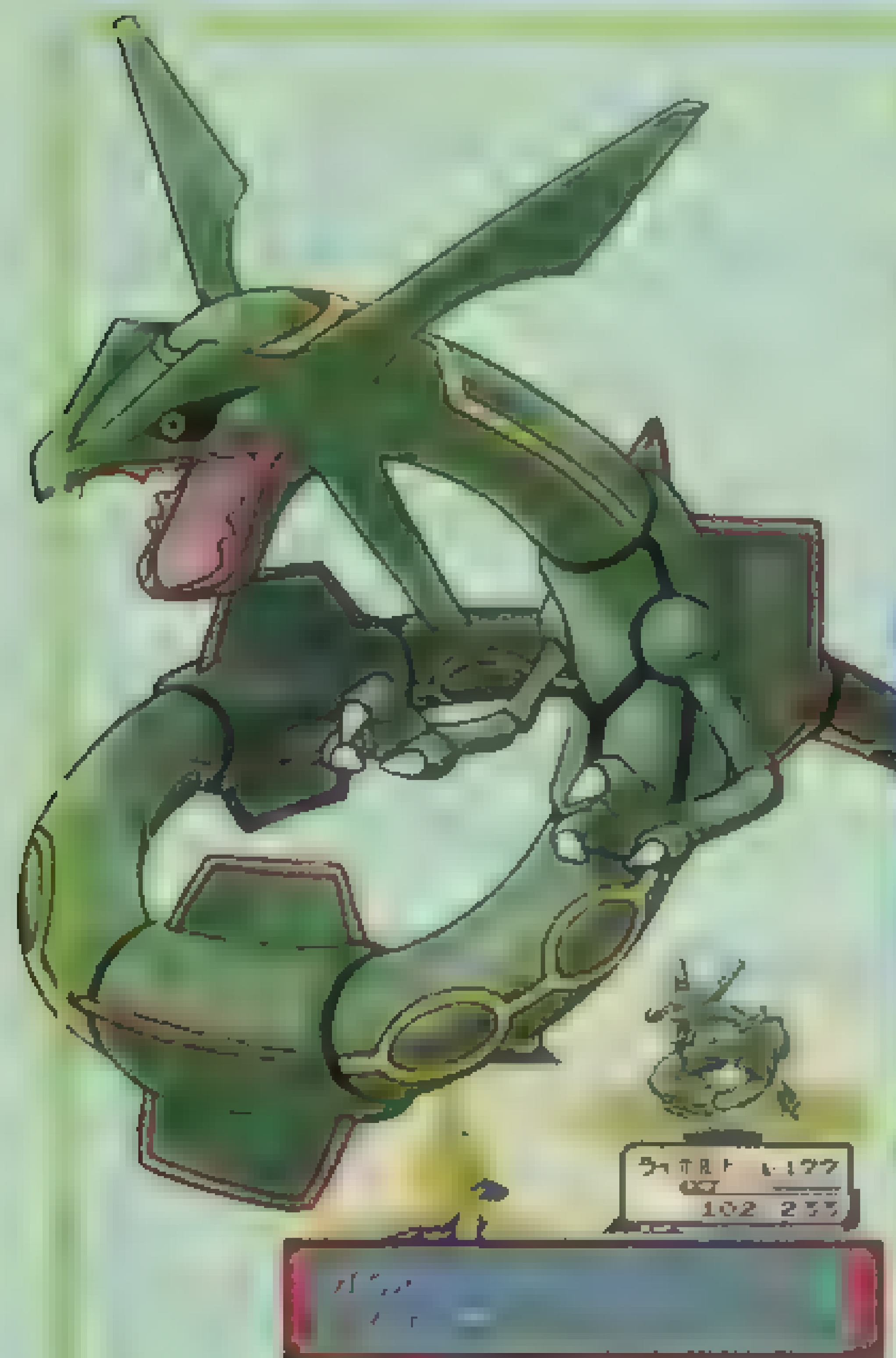
前线狙击

文 阿修罗

## 觉醒吧！天空怪兽裂空神龙！

口袋妖怪 绿宝石 Nintendo RPG GBA

2002年11月21日，GBA版《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》发售。虽然与GBC版游戏相比，新作并没有太多惊喜之处，但是其销售业绩依然令业界震惊。2004年1月29日，复刻自GB版《红·绿》的《火红·叶绿》发售。凭借着经典妖怪们的魅力，其业绩再度令其他作品汗颜。然后，全新的、原创的GBA版《口袋妖怪》最新作终于要在一个半月之后登场了！同GB版的《蓝·黄》和GBC版的《水晶》一样，《绿宝石》是《红宝石·蓝宝石》篇的资料片。不过，既然是全新的作品，当中自然会加入很多全新的要素了。下面的文章就是对新作的介绍，大家绝对不要错过哦！



▲《红宝石·蓝宝石》中的裂空神龙。

### 绿宝石的意味

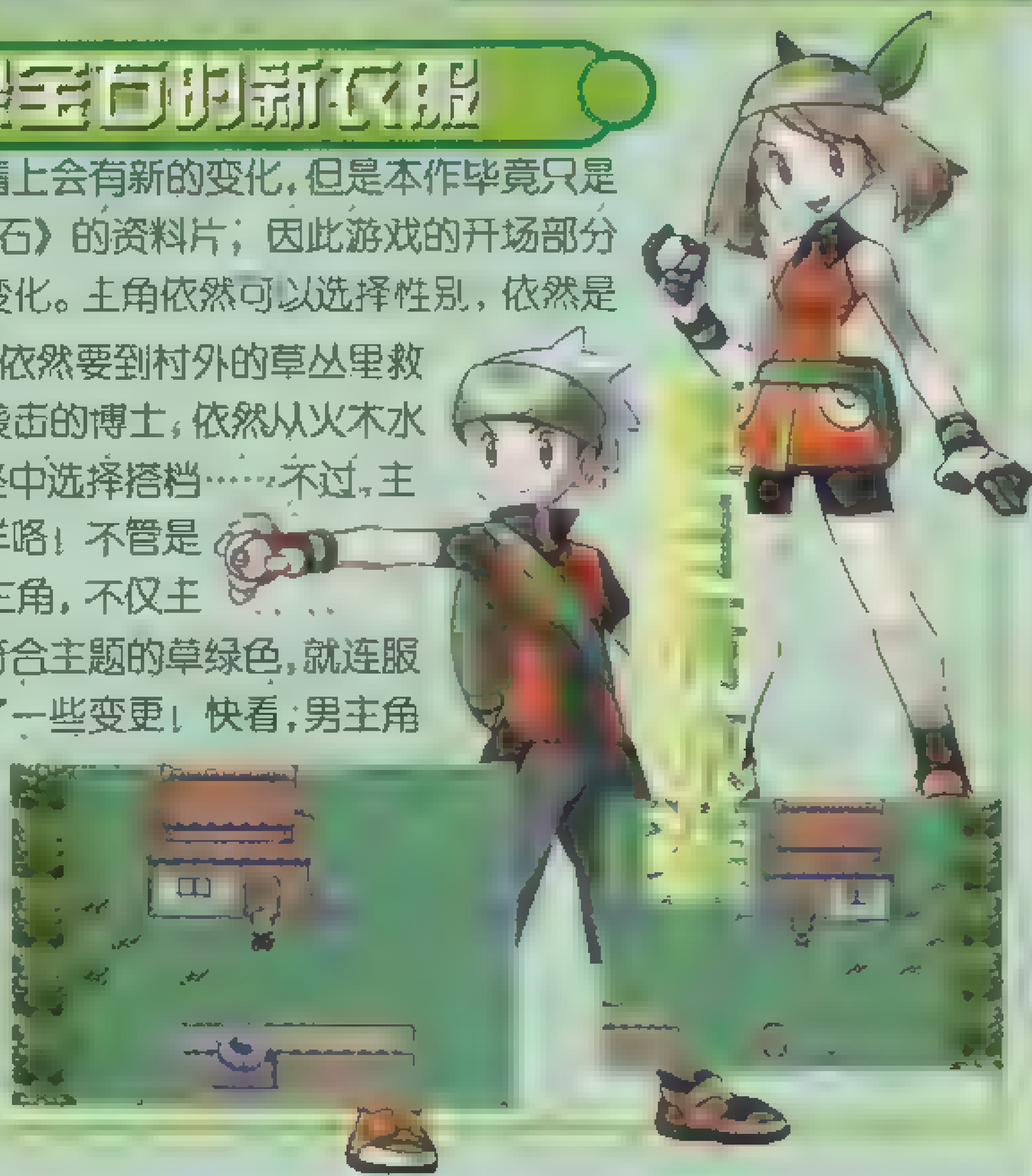
《红宝石》的大陆怪兽大陆王，《蓝宝石》的海底怪兽海皇牙，那么《绿宝石》的代表怪兽是什么呢？答案是裂空神龙！其实裂空神龙在《红宝石·蓝宝石》中已经出现过了。在那两作中，玩家只要通关过一次，然后从131号水道进入天空之祠，就可以在那里遇到裂空神龙了。作为70级的BOSS级怪兽，如果玩家手头的主战妖怪级别不高是无法成功捕捉的！在《口袋妖怪弹珠台》中，裂空神龙作为BOSS台面的超强力BOSS登场，其用龙卷风卷走精灵球的必杀技让人印象深刻。不过裂空神龙真正发威的舞台却在今年的《口袋妖怪》剧场版电影《裂空的访问者》中。在电影中，裂空神龙和来自宇宙的迪奥奇西斯进行了激烈的战斗。



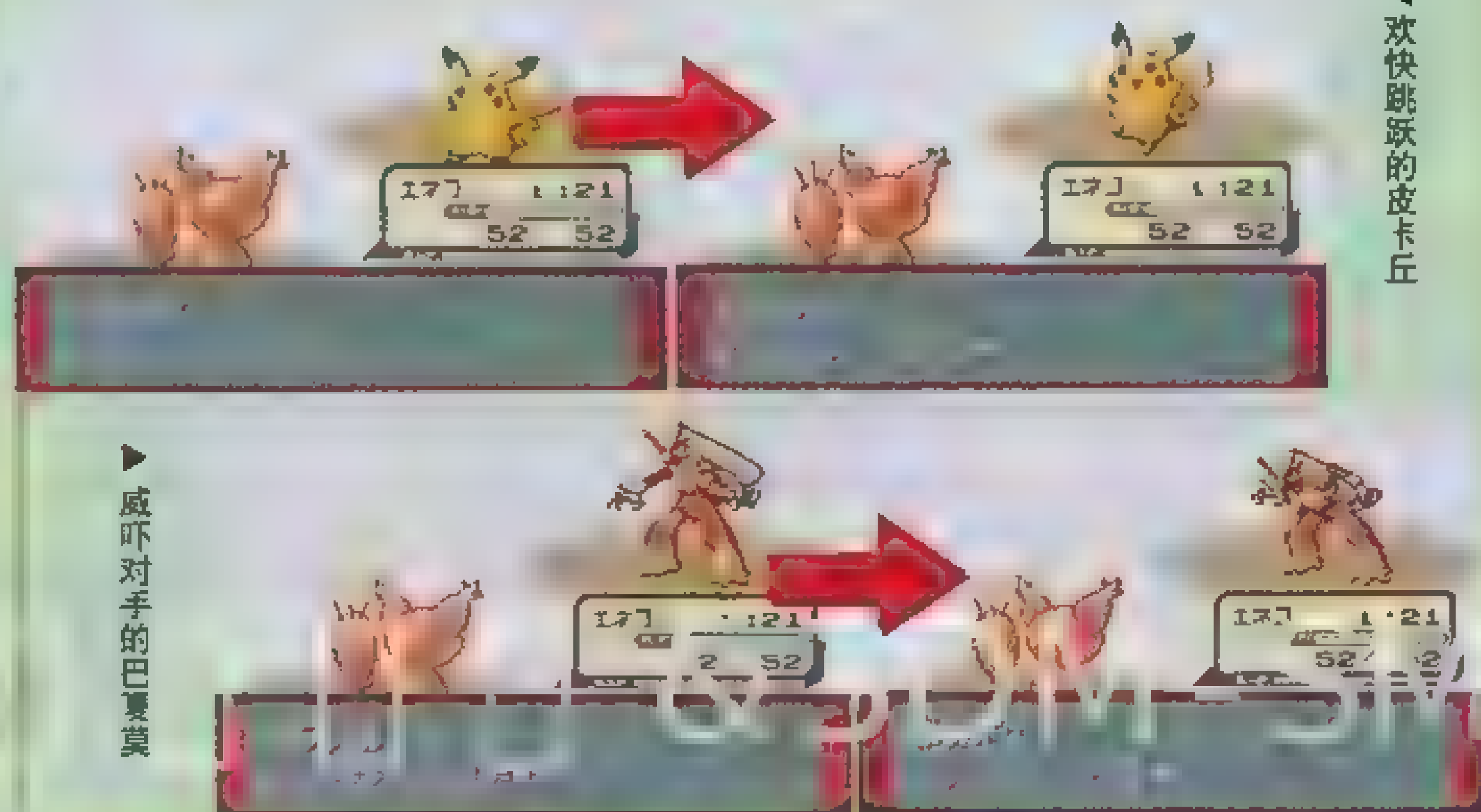

按照设定，裂空神龙几十亿年来都在臭氧层中不停地飞翔，从来没有降落到地面上过。飞在空中的裂空神龙利用空气中的水分和灰尘就能生存。（《红宝石》版图鉴说明）因为它总是飞在超高空的缘故，至今为止还没有人能够发现其存在，是充满了谜题的口袋妖怪！（《蓝宝石》版图鉴说明）这次裂空神龙作为《绿宝石》的代表怪物登场，游戏的剧情无疑会涉及到更多与它相关的内容，真是让人期待啊！究竟在大陆王和海皇牙的交锋中，裂空神龙会以什么样的姿态登场呢？虽然我们现在还无法搞清楚，但是无疑那会是非常“酷”的！

### 绿宝石的新衣服

虽然在剧情上会有新的变化，但是本作毕竟只是《红宝石·蓝宝石》的资料片；因此游戏的开场部分并没有太大的变化。主角依然可以选择性别，依然是由外地搬来的，依然要到村外的草丛里救出被野生妖怪袭击的博士，依然从火木水三种属性的妖怪中选择搭档……不过，主角的造型不一样咯！不管是男主角还是女主角，不仅主色调都变成了符合主题的草绿色，就连服装的样式也作了一些变更！快看，男主角的长袖变成了短袖，女主角的短袖变成了坎肩！果然是夏天的装扮啊！



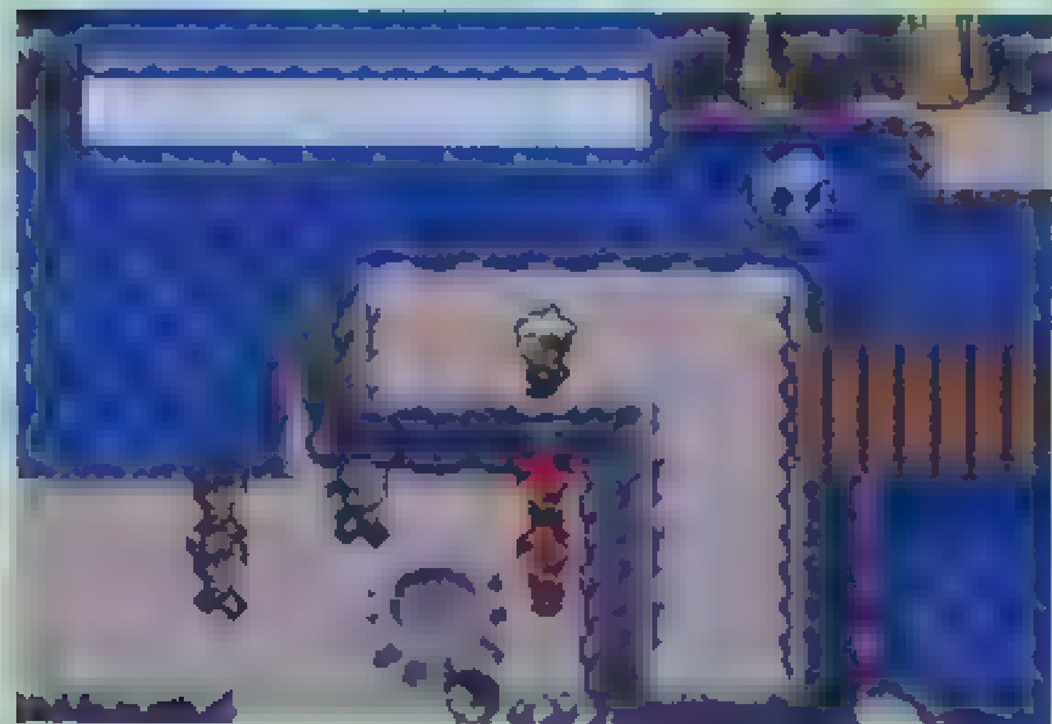
大家一定还记得GBC版《水晶》中妖怪出现时的动作吧！《红宝石·蓝宝石》去除了这一优秀的设定无疑引起了很多玩家的不满！虽然在之前的《火红·叶绿》中妖怪们依然是不会动的，但是本作中口袋妖怪再次获得了生机，这对FANS来说真是一件喜闻乐见的大好事！大家一定要感谢任天堂辛苦地为近400只妖怪全部制作了充满个性的动作，让我们三呼万岁吧！



◀欢快跳跃的皮卡丘

▶威吓对手的巴罗莫

## 绿宝石的故事



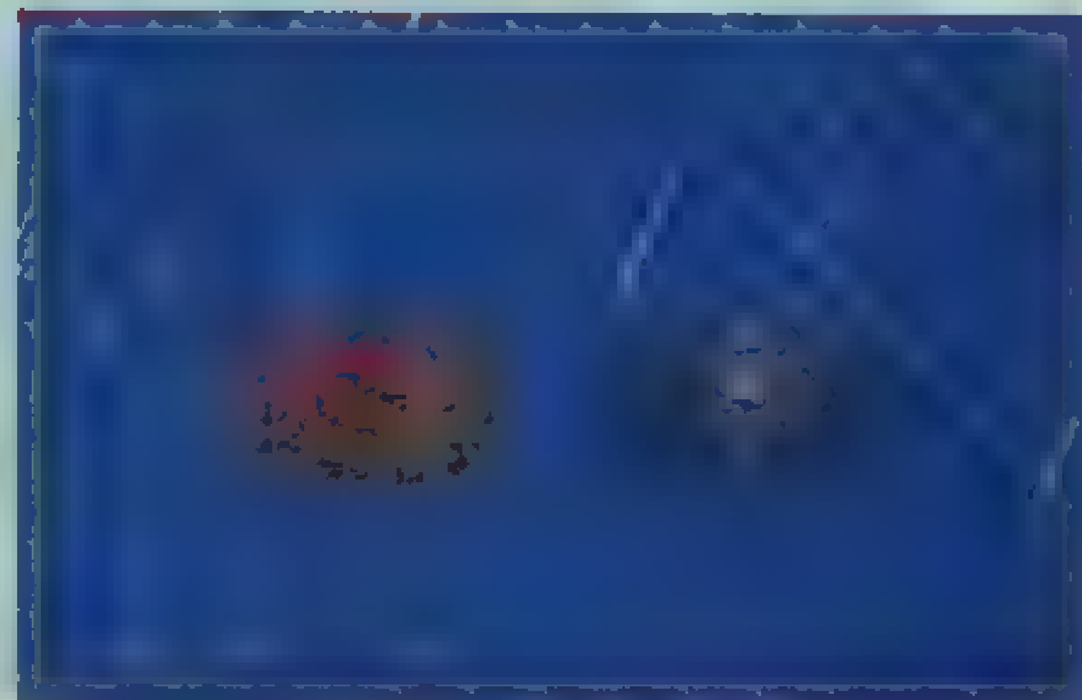
大家都知道《红宝石》和《蓝宝石》在剧情上是没有区别的，只不过当中的岩浆团和大陆王、洪水团和海皇牙分别代替了对方的位置而已，甚至这两作的存档数据都是共通的！那么《绿宝石》会不会只是用裂空神龙和什么什么团来凑一下数呢？答案是否定的！虽然《绿宝石》的故事依然发生在方圆地区，虽然《绿宝石》只是前两作的资料片，但是它的进化绝对是让人吃惊的！





◀▼片头动画中两大怪兽的宿命对决。

在《绿宝石》中，岩浆团和洪水团是同时存在于方圆地区的两个暴力组织。而这两个组织分别在策划着让传说中的古代怪兽大陆王和海皇牙复活！而玩家这次扮演的主角必须同时阻止这两个组织才行！当然，结果我们都是知道的：主角失败了，两只古代怪兽都复活了！但是问题却来了：被称为"大地之化身"、能够让阳光照射幅度增强以增大大陆面积的大陆王，还有能够引发暴风雨、淹没大地以扩大海洋面积的海皇牙，这两个家伙同时复活的结果会是什么呢？设定里说，大陆王和海皇牙在远古时代曾经战斗过，后来因为两败俱伤而分别陷入了永久的沉睡之中。这一次它们会重复过去的战斗吗？



请稍等，别忘了我们的裂空神龙！在两大古代怪兽决斗时，高高在上的超古代怪兽裂空神龙肯定也不会闲着。它的行动将左右着新作的整个流程，对于老故事的新发展完全无法预期的我们只有拭目以待了，幸运的是只有不到两个月时间了！（笑）




## 战斗最前线

在《红宝石·蓝宝石》中战斗塔应该给玩家们留下了很深的印象。这一次的新作中，有一种全新的挑战场所登场，这就是所谓的"战斗最前线"。作为口袋妖怪队战的最前线，这种挑战场所分布在了各地，算起来总共分为了7个拥有不同规则的设施。这里为大家介绍其中的两个——"对战大会"和"战斗之旅"。



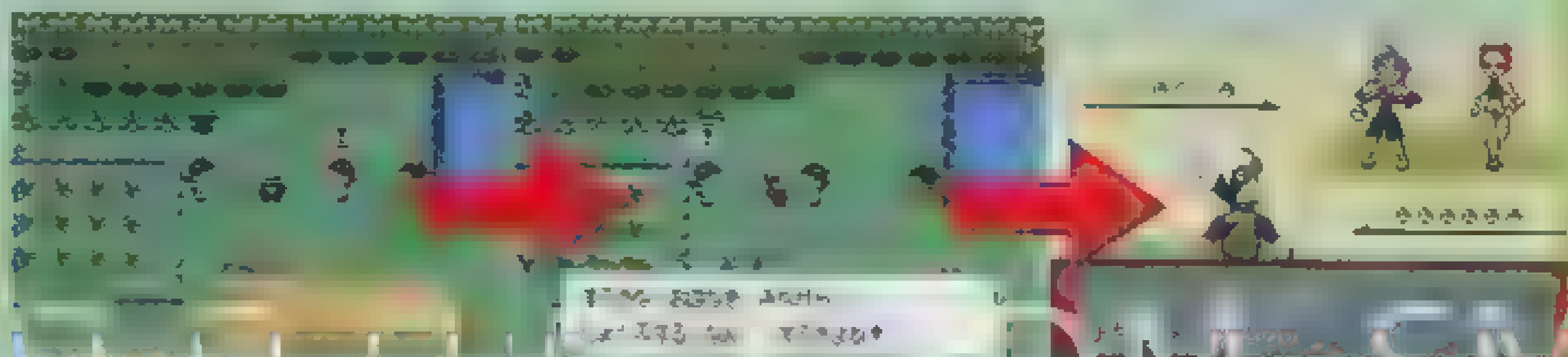
对战大会是在一个巨大的半球形拱顶体育场中举行的，是由16人角逐冠军的单循环锦标赛。每名参加大会的选手可以选择3只口袋妖怪。而玩家所要做的就是研究对方的妖怪，分析对手可能的技巧配置，然后选择与其中的两只进行对战。如果不能合理分析对手实力的话，想要取得冠军可不是什么轻松的事啊！



战斗之旅是在一个外形和口袋妖怪中的眼睛蛇一样的奇怪建筑中进行的。玩家要从3个入口处选择一个进入下一个房间，在房间中会遇到不同的对手，获胜以后再进行入口选择……如此反复，直到最后成功抵达终点。在途中会有很多提供帮助信息的人，不过并不保证他们提供的信息都是正确的。如何判断帮助信息的对与否；如何进行入口的选择是完成战斗之旅的关键所在。

## 双人战斗·改

从《红宝石·蓝宝石》开始登场的双人战斗让战术部分获得了很大的研究空间，不过在游戏中对CPU的双人战斗出现机率并不时很高，往往从对方训练员是否两人并列在一起就能判断出是否会发生双人战斗。但是这样的经验在本作是行不通的！经过改良的双人战斗发生条件发生了很大变化，有时候会在玩家毫无准备的情况下突然由单人战斗变为双人战斗，游戏的刺激程度也因此倍增！



▲首先，主角被右边的训练员"铁人三项运动员元子"发现，即将进入战斗。但是背后的训练员"超能力者小夏"也闪出了惊叹号，乱入到元子和主角的战斗中，于是战斗转变成了双人战。在游戏中，很多不明显的地方都会隐藏有乱入角色，游戏的时候千万要注意哦！

文 纱迦

| 战国无双 猛将传 | Koei | ACT |
| --- | --- | --- |
| PS2 | 预定2004年9月16日 | 日版 |

※本文中的“本作”指《战国无双 猛将传》，“原作”指《战国无双》。

# 《战国无双 猛将传》十大全新要素

一、增加羽柴秀吉、今川义元、本多忠胜、稻姬4位新角色；
二、增加小牧长久手等全新关卡；
三、每位角色追加第6把武器；
四、增加新技能；
五、增加新道具；
六、增加新模式；
七、增加战国辞典，以助玩家了解日本战国历史；
八、系统大幅改良；
九、追加“天国”难度，强化“地狱”难度。
十、可以与《战国无双》联动。

《战国无双》销量顺利突破百万，推出续作在所难免。终于，Koei公布了其最新作《战国无双 猛将传》的消息。《战国无双 猛将传》的性质和《真·三国无双 猛将传》一样，属于正作的资料篇，游戏独立成章，在原作基础上进行了[illegible]

戦国無双 SENGOKU MUSOU 猛将伝

## 日本战国第一人 羽柴秀吉

| 武器：三节棍 | |
| --- | --- |
| Lv.1 | 三节棒 |
| Lv.2 | 三铁杖 |
| Lv.3 | 三锡棍 |

羽柴秀吉（1537～1598），本名木下藤吉郎，出身低微，后被织田信长破格提拔，在织田信长手下效力时，因出色的政略而备受赏识。本能寺之变后真正成为日本战国第一人，并最终统一日本。

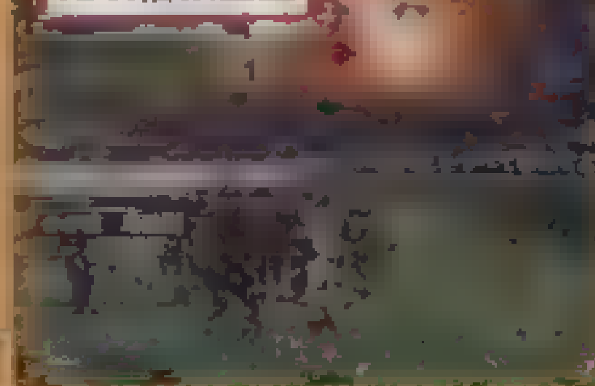
## 东海道第一强豪 今川义元

| 武器：太刀和鞠 | |
| --- | --- |
| Lv.1 | 蹴鞠 |
| Lv.2 | 蹴雅鞠 |
| Lv.3 | 蹴霸将鞠 |

今川义元（1519～1560），日本东海地区的大名，很有军事才能，全盛时期是当时日本第一大势力，并与武田、北条结成同盟，之后他野心勃勃地决定上京夺取天下，但在桶狭间被信长奇袭致死。

## 系统改良

原作有一个很不合理的设定，就是当角色的等级练至最高时，就不能再获得技能点数。这样要想培养出一个技能全满的角色，就要用非常极端的方法。本作则彻底取消了这一设定，就算角色已经练至最高级，同样可以拿到技能点数。换而言之，只有肯花时间练，一定能学会全部技能。而对于已经在《战国无双》中学会全部技能的玩家来说，因为本作追加了很多新技能，所以还是要继续修炼的。


无双槽独立型


无双槽共用型

原作另一为人诟病之处在于，双打时双方的无双槽全部显示在1P画面中，而且必须两人的无双槽全部蓄满时才能发动无双。本作则做出了改进，玩家可以自由调整双打无双槽的设定，可以保留原作的设定，也可以更改为类似于《真·三国无双》那样的无双槽分开表示的形式。

“《无双》系列”向来都有能力补正的设定，玩家的能力越强，敌人的能力也越强。难度越高，补正越明显。但在原作中这个设定有点过分，练满的角色打起来似乎还不如初期化后的武将拿最强武器占优势。本作对此进行了大幅调整，杂兵的能力补正被大大削弱，但敌人的AI则被大大强化，让人在体会到“恃强凌弱”的快感的同时也能感受到真正的难度。另外本作追加了比“易”难度还要简单的“天国”难度，是初学者的不二之选。

## 全新模式

“仕合”模式是专门为玩家对战而准备的。本作追加了3个全新的关卡，使得玩家与友人对战的选择更多。这3个全新的关卡可不仅仅只是换个地方这么简单，每个关卡都有自己的特点。

“无限城”是《战国无双》的特色之一，“无限城”分为不断向下以打倒吕布为目的的“奈落”和限定时间内不断向上的“虚空”。本作新增了练武馆设定，玩家可以用在无限城中取得的点数在练武馆中购买装备。







稻姬（1573～1620），又名小松，是本多忠胜的长女，后成为真田幸村之兄真田信之的夫人。传说稻姬不但美貌出众，而且性情刚烈，留下无数轶闻[illegible]

| 武器：长弓 | |
|---|---|
| Lv.1 | 长弓 |
| Lv.2 | 大梓弓 |
| Lv.3 | 都城大弓 |

# 稻姬

不让须眉的姬武者

## 第6把武器



最强武器已经成了“《无双》系列”最吸引人的要素了。最强武器不仅可以令玩家体验到更多的爽快感，而拿最强武器的过程本身就充满了吸引力。在《战国无双》中每位角色的最强武器是第5把武器，而在《战国无双 猛将传》中追加了更强一些的第6把武器！第6把武器和第5把武器比起来究竟强在哪里，目前还不得而知。不过已经确认第6把武器必须要在地狱难度下才能拿到。

| 武器：大枪 | |
|---|---|
| Lv.1 | 铁枪 |
| Lv.2 | 豪枪 |
| Lv.3 | 虎斩枪 |

# 本多忠胜

战国第一猛将

本多忠胜（1548～1610），德川家康手下第一大将，传说他身经大小五十七战而没有受过一次伤。在几次重要战役中非常活跃，是德川家康取得天下的最大功臣。敌人在战场上只要看到他的蜻蛉切和鹿角兜就会溃不成军。

## MIX JOY

《战国无双 猛将传》中包括了《战国无双》中的全部内容。为了照顾那些从《战国无双》开始就捧场的玩家，Koei又一次祭出了联动的法宝。如果不联动的话，玩家依然能够进行游戏，但只能玩到《战国无双 猛将传》中新增的内容，联动之后玩家就能够玩到《战国无双》中的内容。这就是所谓的MIX JOY。如果大家还不明白的话，请看下表：

| | 战国无双 | 猛将传 | 战国无双＋猛将传 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 15 | 4 | 19 |
| 模拟演武角色数 | 15 | 19 | 19 |
| 新武将 | 有 | 无 | 有 |
| 无限城新要素 | 无 | 有 | 有 |
| 仕合新要素 | 无 | 有 | 有 |
| 腕试 | 有 | 无 | 有 |
| 战国事典 | 无 | 有 | 有 |
| 难度 | 4种 | 5种 | 5种 |
| 第5把武器 | 有 | 不明 | 有 |
| 第[illegible]把武器 | 无 | 有 | 有 |
| 新技能 | [illegible] | [illegible] | 有 |
| 新道具 | 无 | 有 | 有 |

# 前线狙击

# FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN

文 邪魔天使

| 最终幻想VII 再临之子 | Square Enix | MOVIE |
|---|---|---|
| DVD | 预定2004年夏季 | |




艾莉丝的嘴角浮现出一丝平静的微笑，那紧系长发的红色缎带，粉红色的长裙，这个样子与她在《FF VII》的造型完全一样，时间似乎在她身上停止了流逝……

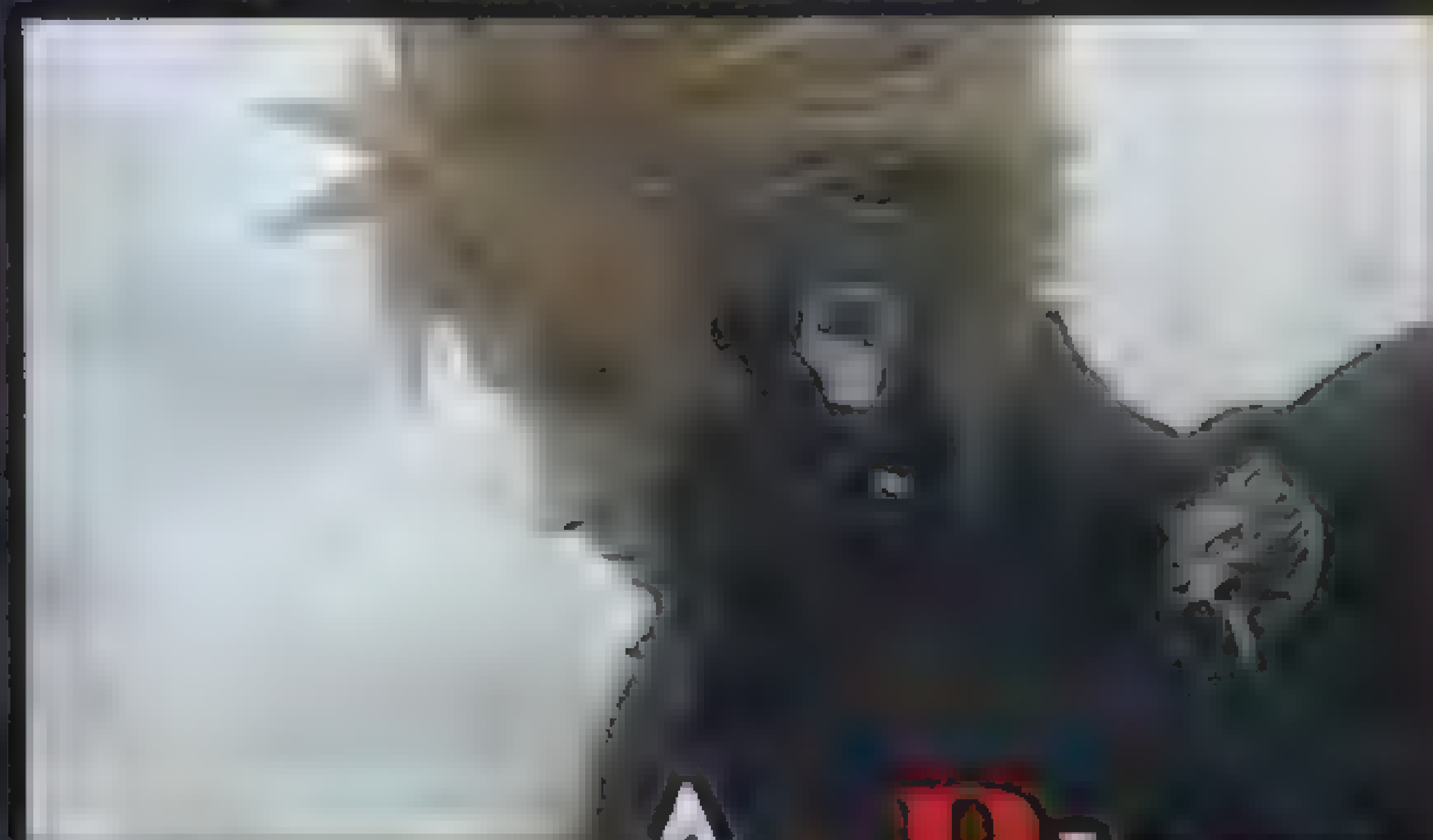


预定于今年夏季推出的《最终幻想VII 再临之子》（以下简称《FF VII AC》）离推出的日子已经不远了，虽说没公布具体的发售日，但相信在最近就会有它的消息了（当然，也有可能是延期的消息——b），不过不管什么时候出，有了新消息就一定要看，相信看到这次报道的玩家一定会大吃一惊，因为在最新公布的画面上我们居然看到了已经死去的艾莉丝的身影，不知她到底是会复活，还是只是在回忆场景中出现的过场人物，不过不管怎样，只要有她的出现一定就会成为众人的焦点，就让我们来一睹最新的《FF VII AC》的风采吧！

## 克劳德……你最近还好吧？

现在独自经营着七天堂的蒂法不知在与谁通电话，虽然现在她与克劳德分开住，但从她家里摆着很多与克劳德的相片来看，两人见面的机会还是很多的。

蒂法在认真倾听电话那边克劳德[illegible]的情况，从她[illegible]的表情来看她似乎很担心克劳德。

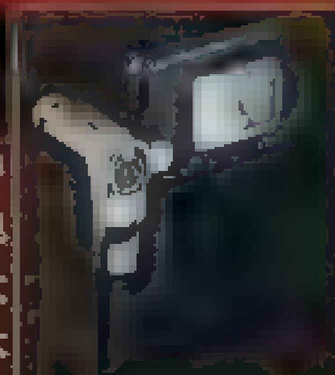


## A Phone

作为运输工的克劳德，现在正驾驶着爱车芬里尔奔驰在世界各地，从画面上可看他拿出手机来看似乎有谁正在与他联系，难道与他联系的是同伴蒂法？

### 克劳德所使用的手提电话是

FOMA P900iV
克劳德黑



如果你认为故事中克劳德那个手提电话只是摆设那就大错特错了，现在日本著名移动通信公司NTT DoCoMo将推出克劳德所使用的这款手机，机型为FOMA P900iV，颜色命名为"克劳德黑"。

## 在蒂法家接受照料的患上"星痕症候群"的少年

丹泽尔

在《FF VII AC》中又出现了一个新人物，他就是现在大家所看到的这个脸色苍白的美少年，在《FF VII》的故事结束2年后，新的危机又袭来，那就是"星痕症候群"，而这名叫丹泽尔的少年很不幸地患上这种难以治疗的疾病，看得出丹泽尔是在蒂法家接受治疗，而他与玛琳的交情也非常深，从玛琳照料他的情况来看，在《FF VII AC》中他与玛琳将是故事叙述的重点之一。

虽然已经过了2年，但两人还是穿着塔克斯的制服，难道在神罗组织灭亡后塔克斯还在继续活动吗？



## 雷诺与鲁德

在塔克斯之中雷诺拥有着首屈一指的势力，相信大家在游戏中已经领教过其实力了，不过这家伙却有着自己独特的美学，对不合自己口味的事绝不去做，而鲁德却正好相反，话不多，总是忠实完成任务，性格稳重，实际上他对蒂法怀有倾慕之情。



## 造访克劳德的两人

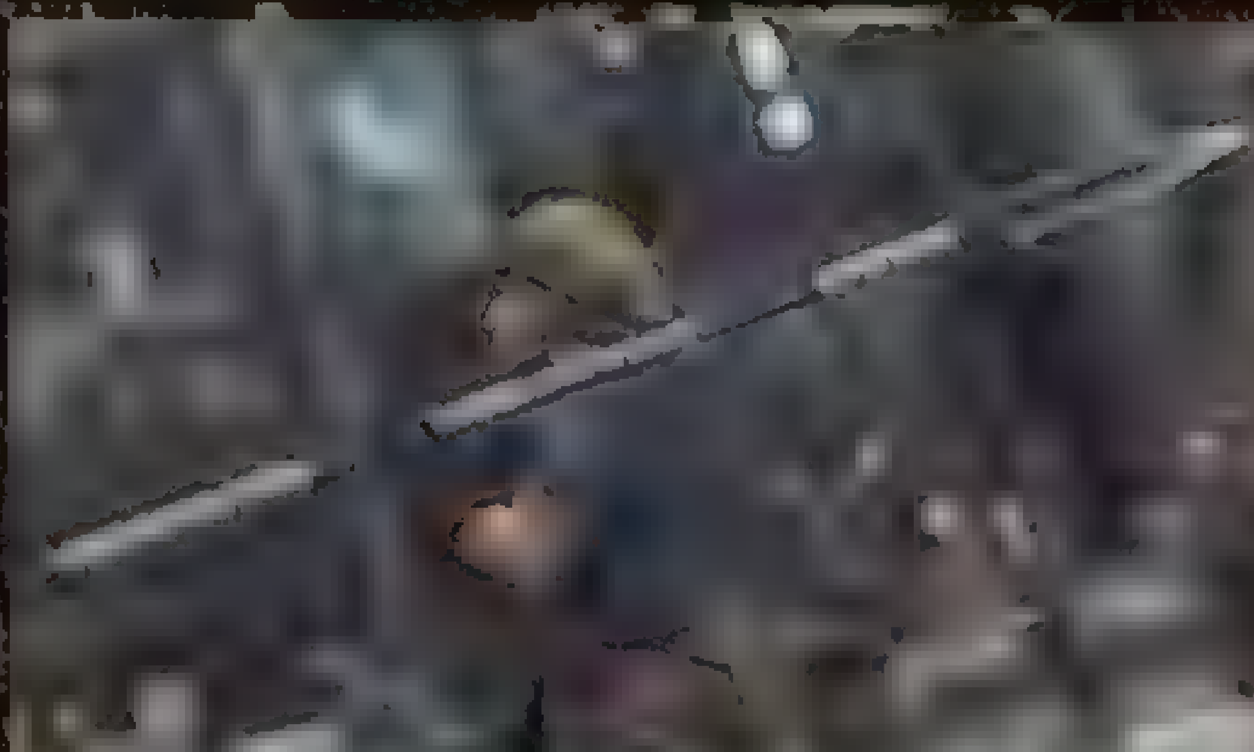
在克劳德所居住的地方，来了两位不速之客，那就是雷诺与鲁德。看两人的样子似乎并没有敌意，看来与克劳德作对的那三名少年也是他们的敌人，难道这次雷诺和鲁德会与克劳德合作么？

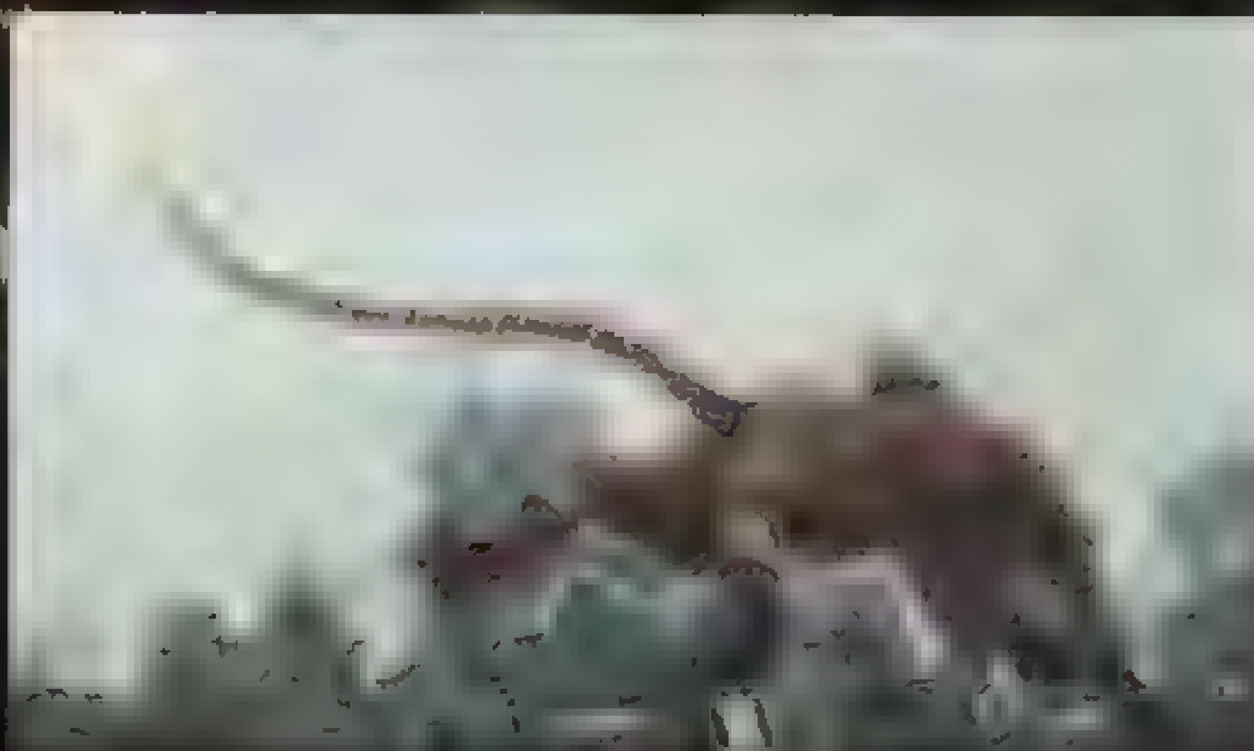
# 真是让人不耐烦啊！

与克劳德说话的红发男正是雷诺，而鲁德还是那样沉默寡言；这2年两人的关系还是一点没变啊。注意后面墙上的克劳德的画像，应该是玛琳的涂鸦吧。

## 熟悉的同伴登场

最新公布的影像中我们又看到了两个熟悉的身影，一个是希德，另一个就是赤红十三，看来两人这2年里还是老样子啊。在大空洞的决战之后，希德回到了火箭村，而赤红十三也回到了故乡。但从这些图来看，似乎两人因为什么事情前往了新的地方，难道他们是为了与克劳德会合？







## Reno VS YAZOO

在满是钢筋的工地，雷诺与雅祖正在进行激战，将雷诺的飞踢轻松格开，雅祖的脸上还是保持从容不迫的表情，从这一点我们可以看到他的实力有多么强大

拥有强劲腕力的鲁德现在正被罗兹压制着，难道就这样输给罗兹了？还是还有什么后发制人的绝技呢？一切都只有等DVD发售才能知道了。



## Ludo VS LOZ

# 怎么？信用度为零啊！

文 阿迪



# HARD LUCK
## RETURN OF THE HEROES

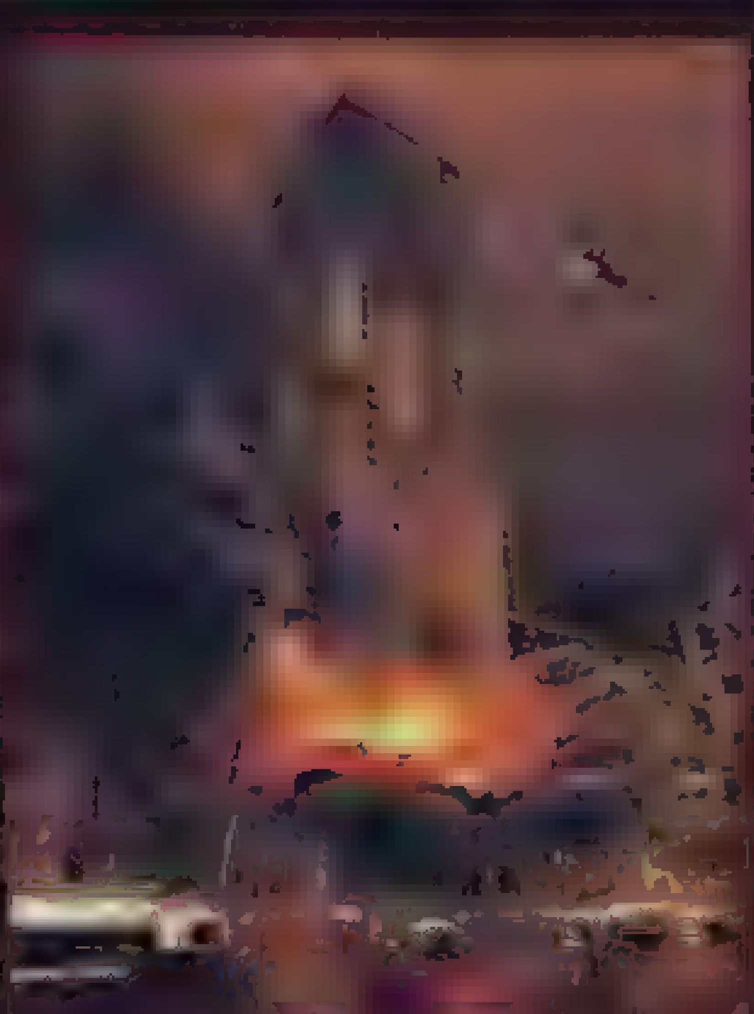
PS2 | HARK LUCK 英雄回归 | Spike | ACT

Irem继推出《爆热消防队》之后，这股救火浪潮的势头越来越汹涌澎湃。诸不，前些阵子成功参与《猩红之泪》制作的Spike，目前正独立开发一款拥有全新理念的消防ACT。众所周知，消防员这个职业最需要的是冷静的判断，果断的行动，团队的合作。本作将采取三主人公的平行设计，消防小队长，建筑设计师，警察搜查官这三个身份性格各异的人为了各自的责任走到一起。究竟由Spike制作的这一款《HARD LUCK 英雄回归》会呈现给我们一个怎么样的消防世界，究竟会怎么样为我们塑造火场中的人性百态，就让我们的广大玩家再次担负起天大英雄的重担吧！

# HARD LUCK 英雄回归

## Prologue

在某一年的一个平安夜，SA-CITY的超高层大厦"Clayton Tower"内正在举行内部人士参加的真基Party，好一派欢乐喜庆的气氛。然而天有不测之风云，不幸往往是伴随着幸福悄然降临的。火，起火了，在这座新落成的超高层大厦"Clayton Tower"中爆发出了前所未见的烈焰，火势一触即发，仿佛像一个红色的恶魔般慢慢地吞噬着生命。面对如此形势，SA-CITY的消防战士又怎么会无动于衷呢？01小队奉命出击！



▲SA-CITY的超高层大厦"Clayton Tower"，有谁知道下一刻将会发生什么呢？

## Human Nature

人，在面临生死存亡的时候，往往能表达出自己最真实的一面。而这也正是《HARD LUCK 英雄回归》在游戏中所重点描绘的。被熊熊烈焰所包围，身处随时有倒塌危险的大厦，有比这更恶劣的极限状态吗？通过玩家的行动作为主线，穿插形形色色的众生相，让我们感受到这沉重的真实，然而，这也正是《HARD LUCK 英雄回归》的魅力所在。





▲消防员绍恩的最后留言，完成这

## Succor & Outrun

时间，在火场中显得尤为珍贵。Clayton Tower随时都有倒塌的危险，在大厦中一共有20名生还者等待玩家的救助。而根据玩家所拯救的生还者的人数的差异，最后所看到的Ending也会有所不同。从右图可见，《HARD LUCK 英雄回归》中Clayton Tower每一层（或每一关）所限定的时间都不是太长，是否在完成特定Event，Point或拯救生还者后，有时间的奖励就暂时不得已知了。



▶将生还者安全送到Safe Point处



▼离Clayton Tower烧毁倒塌所剩的时间只有2小时5分钟了，时间不多了，兄弟们，上啊！

# 人物介绍

### 责任感之一 正义

**马克斯·布罗德里克**
**Max · Broderick**
マックス・ブロデリック

充分相信自身的判断力，无惧外界的危险环境，不抓到罪犯誓不罢休的搜查官马克斯。在Clayton Tower发生火灾的同时，他也为了追查一名犯罪分子来到了大厦内。为了保护无辜的市民，为了逮捕逃脱的疑犯，马克斯担负起了义不容辞的责任。是什么驱使他去这么做的？或许是心中的那份正义感和责任心吧。

### 责任感之二 使命

**道格拉斯·布兰特利**
**Douglas · Brantley**
ダグラス・ブラントリー

拥有强健体魄和钢铁般神经的男人，15年的服役经验，SA-CITY 01消防小队队长，以上这些就构成了道格拉斯的前半生。在他的剧情中，玩家需要充当一个冷静的指挥官，让信赖自己的伙伴们全身而退，而同时玩家也需要扮演一个冲锋陷阵的先锋，去创造火海中的生存奇迹。

### 责任感之三 爱

**斯科特·温克勒**
**Scott · Wonkler**
スコット・ウインクラー

拥有灵动飞跃的设计思维，年青的"Clayton Tower"首席建筑设计师斯科特，在平安夜里的内部真基Party，Clayton Tower大厦突然发生猛烈的火灾，而与其一起出席这个Clayton Tower内部真基Party的女友却失踪了，爱的责任感使得他无惧红色暴魔的火舌，义无反顾地救助自己最爱的女人。由于斯科特是这座Clayton Tower的首席设计师，所以他对这座大厦的内部结构非常熟悉，这在关卡内可以给予玩家关键的提示。

# RESIDENT EVIL: Apocalypse

文 SOUL

[illegible]
UCG 吗？确实没错！

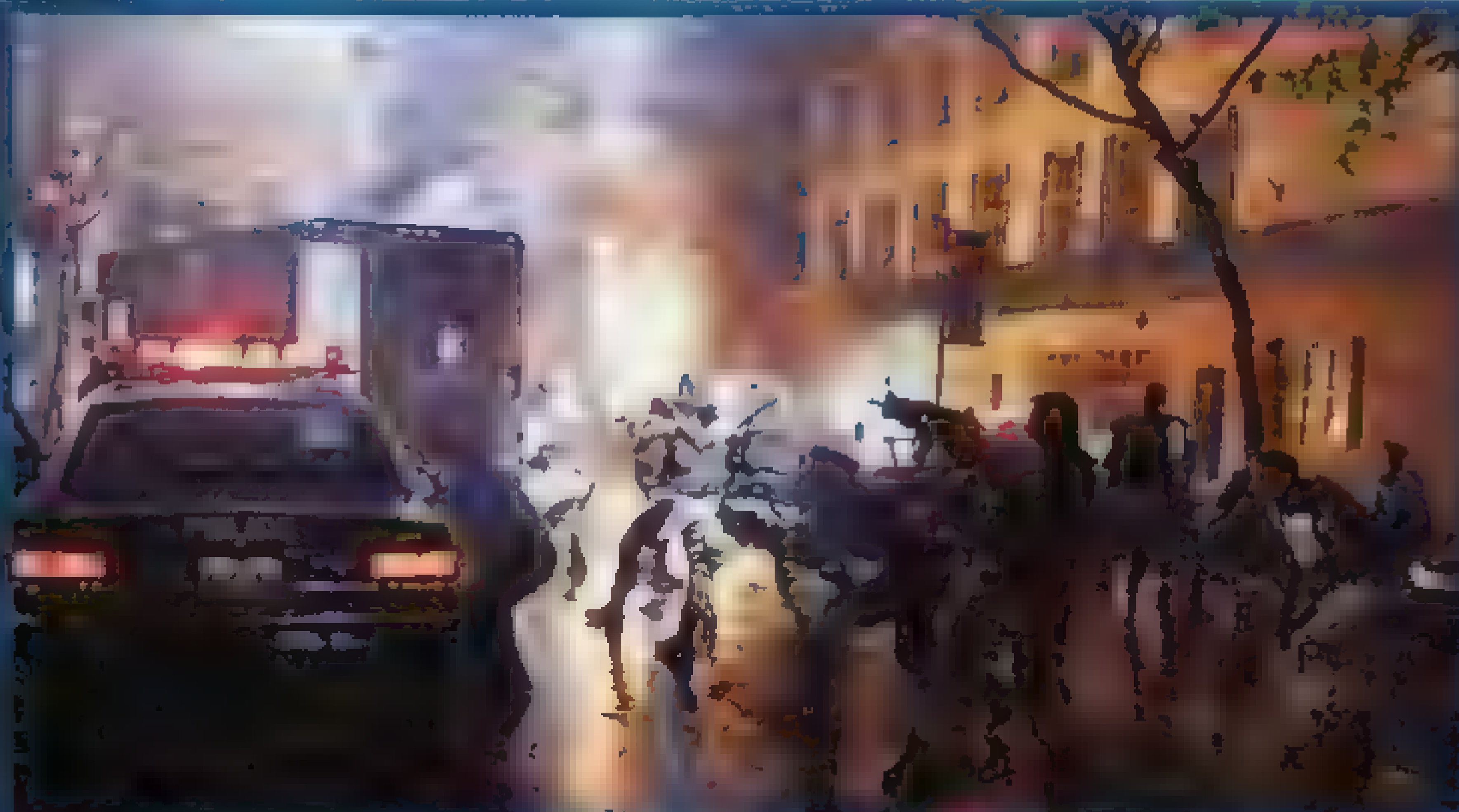
[illegible]

看（配合本期"游戏光环 Gamehalo"中的电影预告[illegible]

生化危机：启示录　Sony　动作　科幻
电影



▲[illegible]



▲全体警员对抗丧尸的场面，是不是让你想起了《生化危机 3》的开场动画？

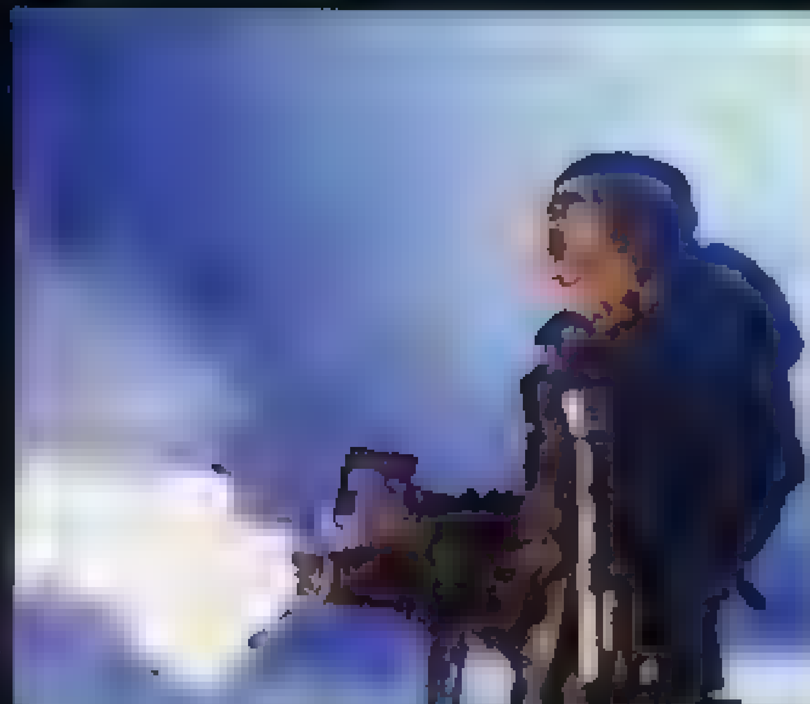
## 得到 CAPCOM 的大力支持！

很少见过游戏公司会投入太多精力为相关的游戏改编电影进行宣传。在今年E3 上，我们发现，Capcom 展台附近，有吉尔的COSPLAYER 在派发一份所谓的《浣熊时报》。来自"浣熊市"的报纸？天哪，难道美国有浣熊市？其实，这是一张以报纸形式制作的《生化危机：启示录》宣传单——真是创意独特啊。

## 大量来自游戏中的角色！

首先是《生化危机》中的标志怪物——丧尸肯定会登场的。不信吗？那就看看本期"游戏光环"中的预告片吧，请相信你的眼睛！

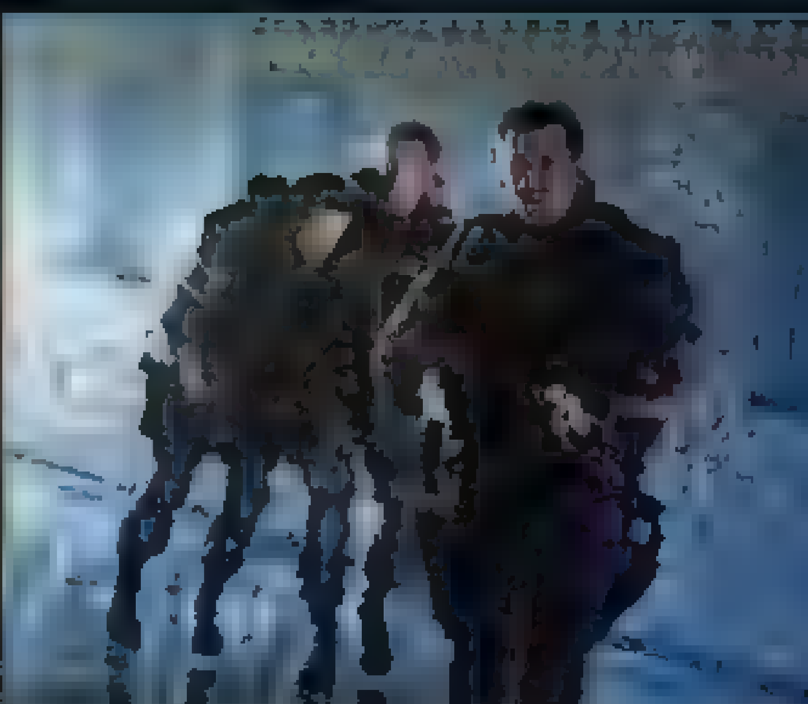
是的，这里有手持火箭筒的"追踪者"（Nemesis）[illegible]主角的最酷的敌方角色。这里也有吉尔（Jill）——《生化危机》[illegible]《生化危机 3》中的男主角，这点从预告片中那写着 Olivera（奥利维拉）字样的背影就可以[illegible]奥利维拉。其中电影中还有一名雇佣兵名字与游戏中相同的人物，就是尼古拉（Nicholai），但他的造型已经与游戏中白发俄罗斯人的设定完全不同了。此外还有《生化危机 2》中令人印象深刻的舔食者（Licker），这种由丧尸"进化"而来的经典怪物。看到它们活跃在电影画面中，你同样会和 SOUL 一样难抑兴奋之情。



▲相信电影和游戏一样，与追踪者之间的战斗将是最精彩的部分！



▲身着三代经典服装的吉尔！相信每位《生化危机》FAN 看到这里都会激动得失声尖叫吧？



▲卡罗斯（最前那位）的扮演者是奥得·费荷，来自《木乃伊归来》里的大帅哥！



▲《生化危机 2》中的舔食者，这应该是到游戏后期才出现的更高级形态的舔食者。

## 故事背景

SOUL 不会也不喜欢透露电影剧情，不过电影的故事背景是另一回事。在第一集《生化危机》电影中，我们得知了那恐怖的病毒是如何开始传播起来的，第二集电影紧接着上一集，这次病毒蔓延到了整个浣熊市，上一集中的幸存者之一爱丽斯（Alice），也就是电影中的主角，将在这一集大展拳脚，因为她本身就是[illegible]体之一，[illegible]力和灵敏度远高于常人。[illegible]浣熊市中生存下来，爱丽斯并不是单独行动的，她的同伴，当然就是前面说到的来自游戏中的各个角色了。

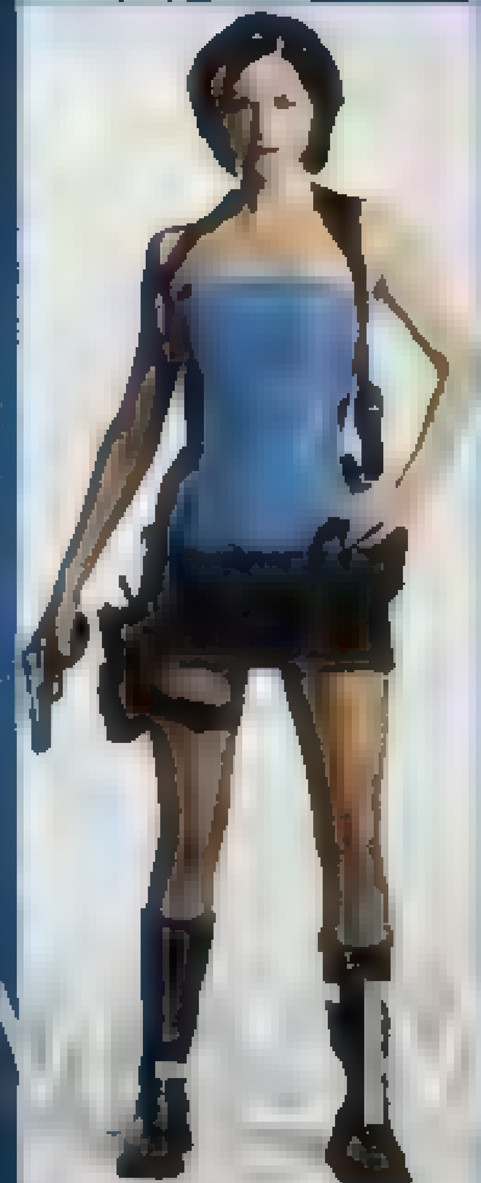


▲电影真正的主角爱丽斯（米拉·乔沃维奇饰），她以《第五元素》（1997 年）而出名。

## 电影的制作阵容

第一集《生化危机》电影的制作成本为虽然才3300万美元，但却在全球创造了超过1亿美元以上票房收入，成绩可以说相当不俗，投资方信心大增，第二集制作成本因此猛增一半达到5000 万美元。

第一集的导演兼编剧保罗·安德森（Paul Anderson）并非泛泛之辈，早在1995年，他执导的《魔宫帝国》[illegible]（Mortal Kombat）电影就已经[illegible]著名科幻动作片《兵人》（Soldier）等片[illegible]他担任监制及编剧工作，但并非导演。[illegible]的科幻大片《异形对铁血战士》（Alien vs. Predator）[illegible]导演。担任本集导演工作的是亚历山大·威特（Alexander Witt），作为导演，他可能算是新人，但他又绝对算是好莱坞的老鸟了，因为他已经在好莱坞摸爬滚打二十几年，《角斗士》《黑鹰坠落》（XXX）[illegible]片是这样的。



# 一击必杀 天下无双
# 成为战国第一的剑豪

# 剑豪3

## 前线狙击

文 阿修罗

| 剑豪3 | Genki | ACT |
|---|---|---|
| PS2 剑豪3 | 预定2004年9月22日 | 日版 |
| 对应周边未定 | | 推荐玩家年龄 15岁以上 |

## 《剑豪》是……

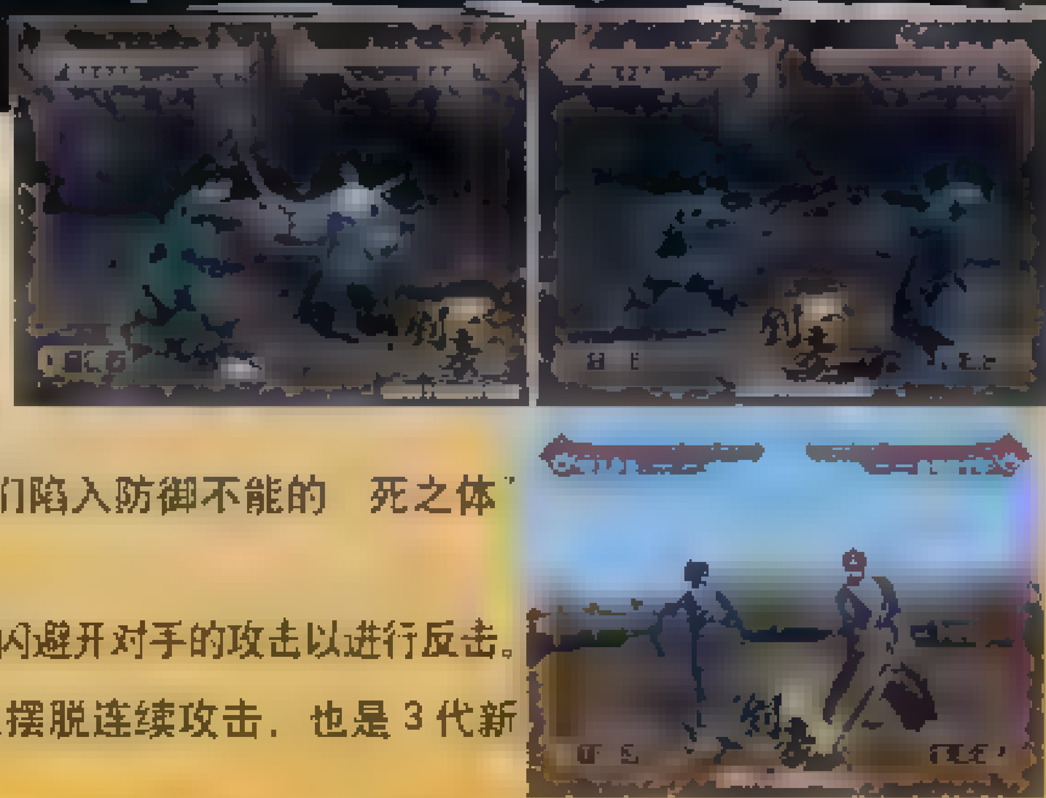


《剑豪》是元气（Genki）出品的剑术体验游戏系列。与其他时代剧风格的剑术动作游戏相比，这个系列并不强调与多人战斗的爽快感，而是把游戏的焦点集中在了真剑胜负（用真正的剑进行决斗）时一击必杀的刺激性上。真正的剑豪对决时往往不用出第二剑，胜负的关键都在与对于对手行动的“先读”以及做出正确的反应上，这就是所谓的“一之太刀”。为了再现出真实的剑术，游戏采用了上中下三段架构和攻　待　悬三种攻防手段作为基本的战斗系统，由这两种基本系统引发开去，各个流派的剑术都得以忠实再现。



在游戏中，玩家要扮演的是一名以天下闻名的剑圣为目标的新手剑客。为了达成自己的目标，玩家必须要在道场中学习基本的剑术技巧，必须通过和其他的剑客进行比试以及完成各种委托任务来提升自己的声望。当获得一定声望以后，玩家就可以前往别的地区挑战更多的道场和剑客，在这当中甚至还能遇到一些历史上真实存在的剑豪。而玩家在游戏中所做的一切都会对后面的游戏流程以及剑豪的出现产生影响，因此也可以说玩家将和所控制的剑客一起成长为一名天下无双的剑圣。

## 剑术系统



**攻**：剑术中基本的基本。用剑向对手进行斩击，让对手受到伤害。

**待**　反击的技巧。在对手攻击时拨开他们的剑，让他们失去平衡。

**悬**　破坏对手的剑术架构　让他们陷入防御不能的　死之体状态。

**避**　3代新增的技巧。以近身的状态闪避开对手的攻击以进行反击。

**连闪**　连续发动避的技巧，可以摆脱连续攻击，也是3代新增的技巧。

## 一击死



▲被对手抓住破绽以后　很可能就会被一击必杀。

当对手被待和悬的技巧逼入“死之体”的防御崩坏态势后，如果能够及时进行追加就能够对他们造成极大伤害。当能力提升以后就有可能出现“一击死”的情况。这使得玩家必须在对决中始终保持高度紧张，不到最后一刻绝不能掉以轻心。

## 新要素



系列一直以来都是在同一个地区的不同场所之间进行移动的，到了3代，玩家可以实现在日本全国进行旅行的梦想了。日本国被分为会津、上野、江户、尾张、京、大坂、伊贺、土佐、丰前、筑后和萨摩11个地区。游戏开始时玩家需要选择其中一个地区作为自己的故乡。当满足一定条件以后，玩家就可以移动到别的地区进行巡礼了！当然，在各国都有各种不同的设施，玩家一样可以自由进出这些设施。



用金钱购物也是本作新增的一个要素。玩家可以通过完成各种委托任务来获得报酬。这些金钱可以用来购买服装以及武器，这就让玩家有更多的空间来创造只属于自己的剑客了。当然，像前面提到的全国旅行也是需要消耗旅费的，这也是比较真实的设定。





在本作中，除了剑客以外，还会有很多使用锁镰、弓以及火绳铳等其他武器的敌人登场。这些敌人的登场能够让游戏的变化更加丰富，但是同时也加大了游戏的难度　不根据敌人的武器来变更自己的战术是行不通的。




PS2 数码恶魔传说……



总分26 热血推荐

系统 ●●●●●●●●●○

画面 9

音效 8

系统 9

游戏译名

游戏机种

游戏评分

游戏截图

推荐程度

24–26：热血推荐

27–30：黄金珍藏

游戏特色

游戏封面

项目评分

## 泰坦按

根据读者来信提到的问题和编辑们反映的状况，本期黄金眼进行了细微的调整，游戏的“XX度”项目更改为游戏特性，不再刻意符合“度”这个量词；游戏的机种信息提前到栏目头，更易识别，有读者说黄金眼扫（注意他的动词）过一遍根本看不出介绍了那些机种的游戏。移植到PS2的《街霸3.3》目前成了编辑部里最热火的游戏，连知名格斗苦手泰坦自己都在胜负师的机器上试了试身手（虽然被￥%$#...），事实上如果这不是一部隔了许久的移植作品，那么也许会得到UCG的满分评价，另外对于年龄稍大一些的读者来说，只要你玩过2D格斗游戏，《街霸》或多或少总会留给你一点美好回忆吧。**（游戏顺序按照得分高低排列）**

## PS2 街头霸王III 三度冲击



总分29 黄金珍藏

平衡性 ●●●●●●●●●●

画面 8

音效 10

系统 10

### 胜负师 推荐



2D格斗史上的巅峰之作，其经典程度毋庸置疑。游戏具有60帧的流畅画面，并增加了抗锯齿功能。个性化的角色设定以及音乐和音效的制作均可成为格斗游戏的范本。超乎寻常的精妙系统具有极高的可塑性，使游戏具有无限的可能。超高的平衡性与对抗性也使本作成为很多大型格斗游戏大赛的标准项目。与DC版相比，除了100%的移植度以外还进行了细微的调整。无论是游戏性还是收藏性都无可挑剔。

### GOUKI 推荐



本作的素质毋容置疑，作为2D格斗游戏的金字塔尖，它的再次移植让人意识到一款真正的好游戏是经得起时间的考验的。移植度方面没有任何问题，并且还增加了画面优化的功能并对游戏音乐重新混音。4年前自己给了DC版9分，不过本作的低价销售方式让人觉得诚意十足，并且PS2的手柄也比DC手柄更加得心应手。当然了，如想体验原汁原味，街机摇杆是必不可少的。喜欢FTG的玩家都不应该错过。

### 多边形 推荐



其实若不是Capcom将此作移植的时间太晚，多边形一定是毫不犹豫地给出满分！虽然在现在看来，游戏的画面比起街机版略有缩水，但是游戏的操作感、系统、音效等部分则是完完全全地重现了。整个格斗系统之完善、之平衡、之丰富，完全无愧于2D格斗游戏的王者之作！特别要提到本作的限定版实在是太超值了，300页的街霸专辑和长达2小时的DVD教学影像，可以让你从菜鸟一步到高手，建议玩家入手。

DVD-ROM■Capcom■STREET FIGHTERIII 3rd STRIKE■FTG■2004年7月22日■1～2人■对应格斗摇杆■61KB

## PS2 数码恶魔传说 天魔变



总分26 热血推荐

系统 ●●●●●●●●●○

画面 9

音效 8

系统 9

### 卡伦



异常出色的战斗系统是本作最大亮点。虽然作为核心的曼斗罗系统在修得技能的方式上略有些单调，但在各种技能的平衡性上却掌握得很好，各种辅助魔法既不像《真 女神 I》那样强的过分也不像的PC那样毫无用处。卡通渲染的画面依旧非常出色，读盘速度也令人非常满意，但音乐比起《真 女神II》感觉水平稍有下降。主角的恶魔形态从头到尾无法改变是一大遗憾。另外，游戏的声优阵容非常强大。

### 阿修罗 推荐



虽然可能会有一些老玩家对《女神转生》的新变化感到不满，但是本作尝试的一些变化无疑更适合一些普通玩家。游戏在画面和系统上的出色让喜爱RPG的玩家很容易就产生了“中毒”的感觉。非要说出其缺点的话，遇敌率太高、迷宫太“恶毒”、花钱如洪水都让初心者难以适从。幸好本作的战斗并不复杂，中后期赚钱相也还算快，只不过需要多花一点时间在战斗上而已。BOSS战是一大特色，需要动点脑筋。

### 邪魔天使 推荐



精美的画面再现了金子一马那富有另类美学的画风，动人的音乐烘托出了游戏那特有的世界观。虽然系统上没有了仲魔交涉，但“曼斗罗”的引入让人觉得练级不再是枯燥的重复劳动，期待下一个强力技能的出现让玩家乐此不疲。游戏比较考验玩家的战略头脑，正常情况下，哪个角色先习得哪个技后习得哪个技都很有考究，从而导致战斗时非常刺激。游戏的读盘时间很短，难度也不高，不过觉得遇敌率稍微高了点。

DVD-ROM■Atlus■Digital Devil Saga アバタール チューナー■RPG■2004年7月15日■1人■无对应周边■305KB

## GBA 续·我们的太阳 太阳少年强哥




总分26 热血推荐

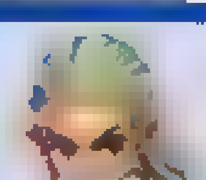
解谜 ●●●●●●●●●○

画面 10

音效 9

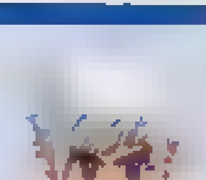
系统 9

### 铭风 推荐



阳光游戏的第2作终于登场了，剧情上是前作的延续，讲述了主角回到太阳街所发生的一系列故事。角色数量大幅度增加，系统上也做了很大的变革。除了主角新增了许多技能外，主要武器也变为了剑、锤等而不是太阳枪。游戏中出现了许多商店，还可以自己锻造武器。游戏中能带的道具数量做了限制，迷宫内也大都是一些谜题，道具的作用被削弱。迷宫最后的BOSS依然魄力十足，令人热血沸腾！

### 邪魔天使 推荐



利用阳光进行游戏的方式还是那么另类，丰富的谜题还是那么令人乐此不疲。多种武器的加入让游戏的解谜性提高了一个档次，而且就丰富程度而言，也比前作只是用太阳枪当武器来得丰富一些。属性的加入让游戏的战略性进一步加强，让战斗显得更有趣更刺激。角色的能力成长显得更成熟，能力点数分配的系统显然更有策略性，更能让一般玩家接受。另外，前作的通关密码可不要丢弃了，输入后可是有奖励的哦。

### 马修 推荐

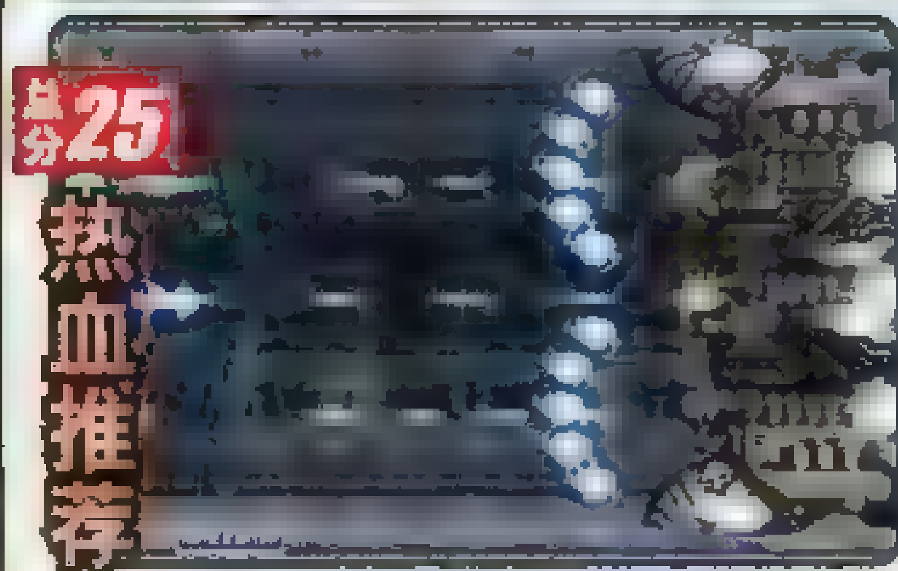


首先不解这部需要玩家亲自捧着机器去晒太阳的游戏为什么偏偏在这火热的7月发售。说回游戏，本作也较之前作有了很大的改进，如在太阳枪的基础上又增加了各种肉搏武器，主角强哥可以进行变身甚至吸血鬼化，而环环相扣的剧情等要素的增加，也使得本作更具大作风范。谜题设置得恰到好处，既不是很难也能在破解后有成就感。如果不担心游戏在盛夏的烈日下，本作绝对是值得细细体会的一款大作。

卡带（128M）■续・ボクらの太陽 太阳少年ジャンゴ■A・RPG■2004年7月22日■1～4人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能

## 宇宙巡航机V

总分25 热血推荐



经典怀旧 ●●●●●●●●●○

画面 8

音效 8

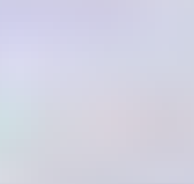
系统 8





**胜负师** 推荐

本作没有辜负众多玩家期待，具有很高的制作水准。游戏的画面颇为华丽，出色的光影运用加上充满美感的弹幕极富视觉冲击力。本作保留了系列经典的设定，新增的光球控制系统使游戏拥有更多变化。而似曾相识的机体设定令人怀念。本作的难度足以让众多玩家咋舌，且二周目起敌人及BOSS的行动会发生很大变化，极具耐玩度和挑战性。本作使经典的射击游戏系列再放异彩，是近期不容错过的STG大作。



**阿迪** 推荐

永恒的战斗、无尽的宇宙，虽然时光历尽千万年，但那熟悉的超时空战斗机Vic Viper依然不变。曾在上世纪80年代开创射击游戏崭新时代的经典巨作，如今又来到了我们的眼前。子机的灵活运用，多姿多彩的武器、体贴的各级难度设置，看来“《宇宙巡航机》系列”也在保持自身特色的同时，走上了尝试革新的道路。游戏的最后一关似乎有点意犹未尽的感觉。我们将一起巡航，在那无尽的宇宙，直到永远……



**沙罗** 推荐

与系列的前几作相比，本作在各方面都并没有做出太大的变化，可以说是以系统最小限度的变更做出了最大限度的战斗舞台。游戏的难度依然继承了系列传统，一眼看上去给人一种无法通过的感觉。但实际上只要熟悉了打法，游戏的难度就会直线下降，有不少人即使是HARD难度下也依然能够完美通关。久隔数年之后再度接触这一系列，不禁感慨：游戏还是那个游戏，感觉还是那个感觉……

DVD-ROM■Konami■グラディウスV■STG■2004年7月22日■1～2人■无对应周边■39KB

## 纸片马里奥RPG

总分25 热血推荐



清新风格 ●●●●●●●●●●

画面 8

音效 8

系统 8





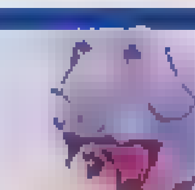
**阿修罗** 推荐

无疑，本月中最可爱的游戏非本作莫属了。虽然游戏的系统和玩法同N64版的差别不是特别巨大，但是光看到其画面玩家就会被“可爱死了”。游戏中“纸片”的感觉无处不在，从城镇到野外，再到战斗舞台，玩家时刻都会被游戏所体现出来的“纸片创意”搞得笑个不停。战斗并不复杂，略带动作性，但是却不像GBA上的《马里奥和路易RPG》要求那样高。游戏中片假名很多，日文不太好可能很难顺利游戏。



**沙罗** 推荐

在3D多边形大行其道的如今，制作厂商还能用纸片这一新的造型演绎出耳目一新的游戏内容，实在值得称赞。在本作中，制作人员充分利用了纸片的特性，在游戏过程当中无论是战斗、解谜或是通过迷宫等等，纸片的作用都是不可或缺的。不仅如此，游戏还完美地保留了RPG的游戏方式及乐趣，即使是初次接触本作的玩家，也会爱不释手。不过，游戏最大的缺点就是汉字量太少，假名太多。



**猫太**

原以为和GBA上的《马里奥与路易RPG》差不多，但想不到游戏性比想像中还要好几倍。像纸片般的角色和场景让人看上去十分不习惯，但也是因为这种不习惯，使让进入房屋时夸张的翻纸场面和角色们各种“薄薄”的动作让人看上去十分有趣。战斗时基本上还是与前作和GBA上的RPG作品类似，仅仅是利用A键和B键就可以做出各种攻击和回避动作，而战斗场景中的“舞台”设定更是动感十足。

特制DVD■Nintendo■ペーパーマリオRPG■A・RPG■2004年7月22日■1人■无对应周边■17格

## 鱼仔 抢救水塘大作战

总分24 热血推荐



鱼类新鲜度 ●●●●●●●●●●

画面 8

音效 8

系统 8





**猫太** 推荐

本作属于比较轻松的动作游戏，整个游戏过程中并没有太难的谜题，也没有过于讲究动作性的关卡。创意方面十分出色，玩家控制主人公在各个河流、湖泊中冒险，其中为了不让自己饿死而吞食其他生物，也要让自己不被钓鱼人或其他凶恶的鱼类给伤害。由于本作是中文版，因此在语言上完全不受限制。故事方面虽不算感人，但也不逊色，但对于在一条小河中发生的事来说，本作的故事已经达到了让人难忘的境地。



**纱迦** 推荐

本作真正做到了中文版与日文版同时上市，所以尽管对语言要求不高，也依然相当吸引人。游戏中最吸引人的地方就在于操纵可爱的鱼仔在水底世界里四处觅食，在体验自然界“弱肉强食”的法则时还能顺便补完各种图鉴，实在是一件赏心悦目的事情。游戏难度不大，对操作要求也不高，收集要素非常丰富，在此向各位低龄玩家强力推荐。缺点是读盘次数过于频繁，连对话前也要读盘，实在有些令人心烦啊！



**邪魔天使**

本作的内容非常强烈地表达了弱肉强食的残酷生态系统，玩家要控制一条鱼，为了消除河中即将发生的危机，而要在各个地点向当地的灵主取得基石。但途中既要吞食其他的鱼类添饱自己的肚子，又要躲开大量的“自然陷阱”，让整个游戏充满了乐趣。而收集鱼类和鱼饵图鉴也成为了游戏目的之一。虽然世界观比较小，流程更是短得可怜，但通过一些小事件的配合之下，本作的故事却大放异彩。

DVD-ROM■SCE/SEGA WOW■鱼仔 抢救水塘大作战■ACT■2004年7月15日■1人■无对应周边■298KB

## 天诛 红

总分24 热血推荐



忍杀爽快度 ●●●●●●●●●●

画面 7

音效 8

系统 9





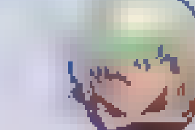
**阿修罗** 推荐

游戏最大的特色并不是全女性主角，而是经过改良的技巧型忍杀以及忍杀乱舞，需要自己按键来提升评价的设定不错，同时忍杀多人的忍杀乱舞在爽快度和表演性上都十分出色，今后的续作应该也会继承这几个系统的。相对于忍杀部分的优秀，格斗战部分和视角处理一如既往地糟糕。本系列一向是音乐出众画面普通，本作也不例外，不时出现的拖慢现象在关键时候让人恼火。《叁》中角色缓慢的脚步总算加快了



**D·S**

暗杀的爽快感绝对满点！“《天诛》系列”的忍杀传统被体现得淋漓尽致，尤其当对多个敌人发动“忍杀乱舞”时，华丽凄美的斩杀画面配合着手柄上传来的阵阵振动，不禁让人热血沸腾。游戏的画面整体偏暗，对玩家有些不便，但却能很好地烘托出十面埋伏的肃杀气氛。敌兵的AI比上作有了强化，甚至可以利用玩家的失误忍杀主角。游戏的背景音乐非常优美动听，各种古典乐器的乐声此起彼伏，宛若天籁。



**多边形**

以暗杀为主题的“《天诛》系列”最新作，虽然去掉了男主角，但是游戏方式没有任何改变。游戏主要加强了“一击必杀”的乐趣，当然如果操作失误也会被敌人“一击必杀”，增加了游戏的刺激感。画面比前作进步不大，在一些场景里出现了拖慢现象。音乐音效部分依然出色，某段音乐颇有中国古风。总体来说保持了系列惯有的风格和水平，[illegible]的些许改变[illegible]让游戏增添了几分新意，[illegible]不大。

DVD-ROM■Fromsoftware■天诛 红■ACT■2004年7月22日■1人■无对应周边■46KB

## 雅典 2004

总分 21



奥林匹克精神 ●●●●●●●●●●

画面 6

音效 7

系统 6

### 阿迪



虽然只是一款应景之作，但还是有定亮点的，比如射箭和射击项目。射箭项目对风向的模拟具备一定的真实性，而射击项目根据轨道瞄准的手感也尚算及格。不过田径赛的400米项目和游泳、体操等均需连打○、·键的设置，将本作称之为"手柄杀手"亦不为过。但既然定位为应景之作，那么游戏性相信只是其次，最重要的是让玩家感受即将来临的第28届奥运会的气氛与多了解一些奥运会的相关知识。

### 多边形

作为唯一一款官方授权的奥运会体育游戏，本作至少在注目程度上会凌驾于其他游戏。由于众所周知的原因，此类游戏中一般只会包括奥运项目中的田径项目而不包括球类项目，但光是这些就足以让人玩个够了。不同的比赛项目有不同的操作方法，要想全部熟悉还得颇费一些工夫。游戏中部分比赛项目还对应跳舞毯的操作。不过这种游戏锻炼的其实是玩家的手指，要想得金牌，您还得向高桥名人多多指教。

### SOUL



这款奥运之作并没有因为是独家授权就忽略游戏本身的素质，画面不俗，人物的动作真实流畅，而多达25种的丰富项目更是显出制作者的诚意。毕竟这是要面向所有国家所有年龄层的奥运游戏，所以游戏方法极为简单也在情理之中，就算有些项目稍显复杂，也能得到非常体贴的教学。如果你不太了解这些运动，那么通过游戏来认识这些运动倒也不失为一个好方法。另外这样的游戏多人玩才有更多乐趣。

DVD-ROM■SCEE/Eurocom Entertainment Software■ATHENS 2004■SPG■2004年7月14日■1～4人■对应跳舞毯■43KB

## 钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲

总分 21



系统革新 ●●●●●●●○○○

画面 7

音效 7

系统 8

### 卡伦



与几个月前推出的《迷走的轮舞曲》一样，本作也是以艾德兄弟俩及原创角色为主线，然后围绕着曾在原著中出现的众多角色展开一个新的故事。温莉的加入对于FANS来说可以算是一个天大的好消息，而其独有的炼成枪系统也颇具趣味性。本作依然将卡片战斗放在了核心位置上，而新增的炼成笔记系统则能够将卡片组合存储下来，系统更为人性化。不过，本作的改进还是少了一点，也难怪销量不尽如人意了。

### 铭风

大人气漫画改编游戏的续作，和前作一样，片头还是采用原动画的片头曲，让人十分热血。本作的画面作了改善，每个发动技能时的特写也都重新绘制了。本作中某些角色发动特技时也能够使用卡片了。还有除了主角外，新角色温莉也能够在战斗中使用炼成枪进行调合，虽然本作中调合的发动时间大大加长了。本作的故事虽然和动画没有什么联系，但相信该系列的爱好者决不会放过这个控制心爱角色的机会的吧。

### 猫太

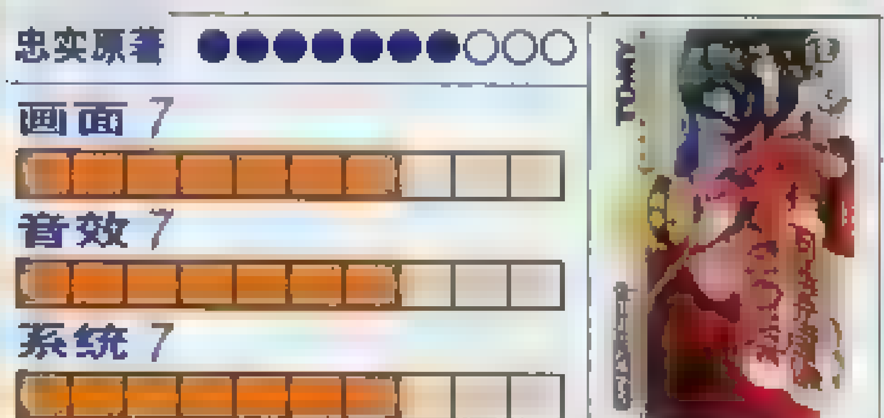


把原作中的材料设定改造成卡片格式，在穿插了一点点原著剧情的同时也展开了新的冒险，这就是GBA版《钢炼》的独特之处。其实，本作就是前作续作，最大特别之处就是加入了另一个原作中的人气角色"温莉"。她的炼成枪与主人公艾德的炼金术有同曲异工之处，同样采用了炼成原理制造出更多花样的攻击方法，让游戏的整体要素变得更加丰富。而合成材料卡片的原理也与前作一样，相信老玩家会很容易上手。

卡带（64M）■Bandai■钢の炼金术师 想い出の奏鸣曲■RPG■2004年7月22日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能

## 火影忍者RPG 被继承的火之意志

总分 19





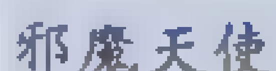
忠实原著 ●●●●●●●○○○

画面 7

音效 7

系统 7

### 猫太



本作的确是《火影忍者NARUTO》首次以RPG形式登陆在掌机上。战斗系统是4人同时出战的半即时系统，这能让大量Lightuser容易接受，而忍术和友情攻击是本作战斗中的卖点，再加上不同忍术的合体技，更是能让原作Fans大呼过瘾。游戏的流程以原作中的下忍任务为主，可惜游戏的遇敌率实在高得离谱，几乎走几步就要发生战斗，而且敌方的杂鱼也强得有点过分，完全破坏了游戏的平衡感。

### 邪魔天使



游戏在画面上并没有进行太大的加强，与Tomy的另外几款《火影忍者》的游戏相比没什么区别。音乐也只能用中规中矩来形容。惟一让人有点兴趣的类似《格兰蒂亚》的战斗系统却因为居然不能看到敌人的行动而让人觉得很不爽。再就是游戏的遇敌率，简直高得令人难以忍受。不过游戏在必杀技的表现方面还是表现出彩的，将每个角色的特色都表现得活灵活现，特写镜头也显得很酷，合体技和友情技也非常炫。

### 铭风

TOMY在继《火影》的SLG版后这次又推出了RPG版，故事上忠于原著，从忍者小队分组开始。漫画中的各种场景都能在游戏中见到。战斗方面采用的是类似ATB的设定，战斗中4人分别能使用属于自己的特色技能，非常华丽。不过在大地图上遇到敌人的几率很高，通常地图还没看清就遇到了好几次敌人，时间长了容易让人厌烦。当然如果你是火影爱好者的话，千万要尝试一下哦。

卡带（128M）■Tomy■ナルトRPG 受けつがれし火の意志■RPG■2004年7月22日■1人■无对应周边■自带记忆功能

## 爆炎觉醒 永无大陆战记ZERO

总分 15



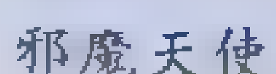
手感 ●●●●○○○○○○

画面 3

音效 3

系统 3

### 沙罗



如果是该系列作品的FANS的话，在玩到这款作品时或许会大跌眼镜吧。本作作为一款带有RPG要素、以动作为主的作品，敌人的种类不仅稀少且攻击单调，玩家所操作的角色的动作也非常僵硬，感觉总比手柄的操作动作要迟钝半拍。整个流程的难度非常低，对于初学者来说也许比较体贴，但时间一长就会觉得十分枯燥。游戏的视角设计也非常不友好，容易让人头晕，这种问题在往往进入房间时最容易体现。

### 邪魔天使



纯粹FANS向的作品。画面简陋，手感不行，打击感不足，视角调整混乱，一切的一切都让人觉得这款游戏的诚意不足。游戏显然是在模仿"《无双》系列"，但是画虎不成反类犬，糟糕的操作让人玩起来丝毫没有爽快感。游戏的某些设定也不是很贴切，比如地图，打开地图还要在菜单里直选择，而不是采用直接在游戏画面中显示，再加上游戏的视角存在很大的问题，虽然可以自己调整，但多转几下就头晕了。

### SOUL

明显是一款按低价游戏的预算去制作的游戏，不论各方面都显得比较"朴素"，而且也像低价游戏那样那抄一些流行游戏的系统，但问题在于，这样的游戏并不是按低价去卖的，因此这样的游戏只会让人发现缺点，而不像一些其他低价游戏那样，我们喜欢寻找这些游戏的闪光点。游戏最大的卖点可能就在于它属于"《永无大陆》系列"，系列作拥有不错的口碑，因此在FANS看来自然可以对它宽容一些了。

DVD-ROM■Idea Factory■爆炎觉醒 ネバーランド战记ゼロ■A・RPG■2004年7月22日■1人■无对应周边■132KB

文 阿修罗

# 超级机器人大战 MX

◆游戏时间：超过80小时

◆PS2 ◆DVD-ROM ◆Banpresto ◆S·RPG ◆2004年5月27日◆1人◆对应专用控制器◆220KB以上◆6980日元




### 发售前

当《MX》最早公布出来时，监督寺田贵信在访谈中就提到：《MX》是基于掌机版《超级机器人大战》理念而开发的作品，强调的是简单爽快，不应该指望它能达到和《IMPACT》以及《第2次α》等家用机版本一样的高度。虽然监督这么说了，但是作为一名“机战犯”，阿修罗还是对游戏报以了很高的期望。不仅因为《MX》中新加入的《翼神传说》和第一次出现在家用机平台上的《机甲战记》都是阿修罗非常喜欢的动画作品，还因为游戏在系统方面的改良。

《机战》和每一代作品都有着天翻地覆般变化的《最终幻想》不一样，它的基本格局从最初的几代作品开始就固定下来了，之后的作品只是在原来的基础上进行一些改良而已。有很多不玩《机战》的人对这个系列都存在着这样一种偏见——一成不变、没有创新。但是有的时候旁观者未必清！多年来游戏主机机能的进步除了让这个系列具备了更加华丽的外在表现形式外，其游戏的内涵和深度也提升了很多！尤其是近年来的作品，几乎每一作都在尝试一些的新的改变，好的系统就保留下来，有问题的系统就舍弃或者加以改良。这使得该系列能够不断朝着更好的方向发展下去。

支援攻击、双重攻击、多层地图……当Banpresto第一次公布这些新系统的情报时，相信每个机战犯都是很紧张的。因为新系统往往会在游戏中占据比较重要的地位，如果该系统不能令人满意，就可以会影响游戏的情绪。就好比《第2次α》的小队系统，关于它的评价就属于褒贬不一、两极分化的那一种。小队系统的出现使得传统的玩法发生了不少变化，一些以前管用的战术现在不起作用或者作用不好了，加上在配制小队成员的时候非常繁琐，这就引起了很多人的不满。而相对的，小队系统的引入使得游戏上场人数直线上升，很多以前的冷板凳队员现在都可以上场了，而且所起的作用甚至能够超越一些主角级的人物；上场人数的增多也让精神指令的使用次数直线上升，游戏的难度也因此再度下降，更加贴近“平民”了。个人来说，小队系统是非常出色的一个设定，但是当中的确存在着一些问题，这使得游戏的平衡性几乎丧失殆尽了——敌人只有被虐待的份——因此这个系统还需要改良。这次《MX》没有采用小队系统，肯定有人觉得非常高兴，但是他们却可能因为别的系统而再次陷入懊恼的境地——这就是发售前每个人所担心的。（其实阿修罗是不怎么担心的，因为阿修罗是“杂食性”的，只要是《机战》就来者不拒——《SC》除外。）

### 攻略时

开始新游戏选择完真实系和超级系后，首先要做的就是选择注目的作品。注目系统是这一作中新加的系统，被注目的作品中所有的参战机体都可以提升两级改造阶段，机师所获得金钱和经验值也会有所提升。本来这个系统是一个比较受关注的“噱头”，不过相信实际玩过游戏之后你就会发现，它的确是一个货真价实的噱头！机师的经验值和金钱提升，这的确可以令这些机师在游戏初期没有“应援”和“幸运”这两个精神指令时的成长速度有所提升，但是到了精神指令用不完的后期，应该是不会有人想依靠这点优惠来打天下的！最关键的一点是，注目以后PP值是没有变化的——在PP值比经验值更重要的时代里，这可以算是一个比较失败的设定。注目系统的另外一个优惠是提升两级改造阶段（包括武器和机体），这可以算是比较实用的。但是——这两级改造所需要的资金却不是一笔小数目！有人特地选择了参战机体比较多的作品进行注目，但是到了后面却发现自己根本没有钱把每台机体都改满！尤其是一周目时，大部分人都会优先改造自己的主力机体，这样一来有多部参战机体的作品中也就只有一两部机体能够改满了！所以，与其选择这些机体多的作品，倒不如选择原创机体这样参战机体少但是机体性能强的作品来得好！

前面提到了超级系和真实系的选择。实际上当《MX》的主角机体和主角公布时，很多玩家都表示了不满：无论是机体和人物的造型都不是非常出色，与《第2次α》中那4个主角根本不能相提并论。不过看在寺田已经主动“承认错误”的份上，就暂且忍忍吧！阿修罗原先也对超级系主角机体的设计非常不满，原因是太过复古了。因此在开始游戏前，阿修罗甚至想以真实系路线为一周目（阿修罗承认自己是超级机器人狂）。但是在体验了真实系路线的第一关后，阿修罗还是毅然放弃了原先的想法：第一，真实系主角机在游戏中的造型比原画要难看得多；第二，UC高达系的角色实在太弱了。之后，在与其他几位选择了真实系的同事交流后，大家得出了一致的结论：这一次的真实系的确被削弱了很多，一周目选择超级系路线比较好。说到路线的选择，阿修罗又要开始抱怨了：这一次超级系和真实系完全不同的关卡居然只有最开始的两关！虽说后来的两次分支选择主要也是按照“宇宙真实/地上超级”这样的原则来设计关卡的，但是依然让人觉得非常遗憾。尤其是宇宙路线，大部分和电童这个超级系机体有关，又没有什么UC高达的戏份，相信所有的高达FANS在玩到那里时都会觉得非常郁闷的。

《第2次α》是靠着上场人数让那些冷板凳角色提升使用率的，但是依然不能保证每名出场的己方角色都能够参与战斗。所以《MX》采用了强制出击的设定。与那些可选择的分支不同，本作中出现了不可选的分支。在某些章节中，整个队伍被强制分支了数个小队，每个小队将参加不同的战斗，这样一来几乎每个角色都能够参与作战了。不过原来那些冷板凳角色中就有不少是因为不喜欢才不被玩家派出场的，现在这样一强制出击，自然会引起许多人的不满。幸好这一次游戏难度低，从来没有练过的角色出场也不至于立即死亡。算是一种优惠吧！阿修罗一周目时在53话“[illegible]ルフラン”让明日香从二十多级一下子升到了62级，爽快度十足啊！（阿修罗承认一周目的时候没有好好用过明日香。）

### 攻略后

由于需要制作攻略，阿修罗很快就把游戏通关了。关于《MX》的缺点，除了前述的几条外，又总结出了一些：机体平衡性不好，支援攻击比较鸡肋，隐藏要素太少，游戏难度过低。机体有强弱之分这是应该的，但是如果没有把握好就会失去平衡性。比如天之塞奥莱玛的地图兵器和次元连结系统就过分强大，而盖塔龙的射程实在让人头疼，龙崎一矢的武器性能更是让他变成了彻底的二流人物！支援攻击由于需要占据主攻机师一项能力，又有等级限制、需要支援机体组成阵型、完成改造来提升效果，导致它无论是前期还是后期都难以和援护攻击的效果相比。隐藏要素少和难度低是在预料中的事，近来的《机战》为了吸引更多的“非FANS”购买，有意作了这样的调整以迎合大众的水准。至于这样做会不会因而失去一些老玩家，这就得看Banpresto决策层的规划了……（不过因为隐藏要素少而去掉了图鉴收集率这一传统真是该打！）

这篇Review中说了不少《MX》的缺点，但是这并不意味着阿修罗不喜欢这款游戏，也不意味着这款游戏毫无优点。实际上本作在某些方面的改进是非常令人惊讶的！比如大量特写动画让那些对《第2次α》中小屏幕马赛克动画不满的玩家拍手称快，战斗动画取消更是一个出色的设定，相当于小地图兵器的双重攻击也颇实用。继承强化部件是全新的设定，加上这一次的高级强化部件数量众多，三周目后主战队员人手一个哈罗变成了可以实现的梦想了！总之，按照寺田贵信所说的“掌机版《机战》的延长”的观点来看《MX》是绝对不会让你失望的！不过你如果想玩到《IMPACT》或者《第2次α》级别的作品，那么就得再等等了。听说Banpresto并没有推出下一个家用机平台《机战》的计划哦。

文 多边形

# 谁动了我的健康?!

凡是每天游戏时间超过三个小时的玩家，请务必关注本期特别企划!

特约嘉宾：樊冬香医生 武汉大学人民医院中[illegible]主[illegible]

根据对游戏玩家的不完全调查表明，每天玩游戏超过3个小时的玩家里，14%的人有手痉挛，11%的人手腕酸痛，6%的人手指或手腕麻木或麻痹，15%的人感觉右臂疼痛，6%的人右手疼痛——为什么游戏玩家会出现这样的情况？是因为我们在游戏的时候忽视了健康！

《游戏机实用技术》一直致力于告诉大家如何健康地去玩游戏，游戏毕竟是一种生活的调剂手段，切不可沉迷其中。可是，我们经常收到一些玩家譬如"某某游戏我打了一晚上"或者"某某游戏我连续N个小时终于通关了"之类的信件，虽然作为游戏杂志编辑，能够理解玩家对自己心爱游戏依依不舍的感觉，但是我们同样要告诉大家：游戏固然好玩，健康更加重要！

本次特别企划，我们特地邀请了樊教授来给予我们准确、权威的医学方面的指导，目的就是为了告诉大家在暑假期间快乐打机的同时，也不要忽视了自己的健康，还希望大家能听取樊教授的建议，毕竟有了好的身体才能更好的玩游戏，不是吗？

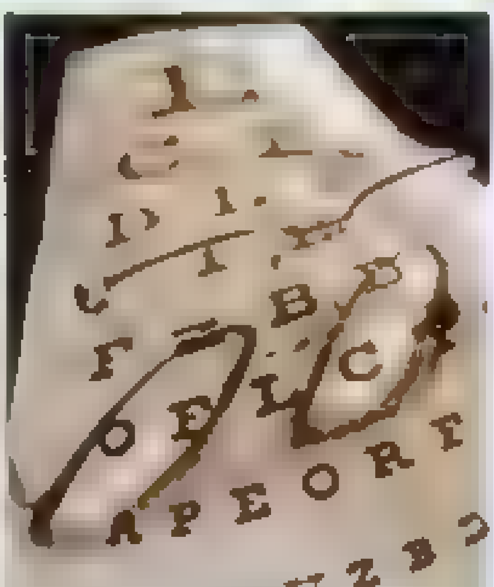
另外，相信很多游戏机玩家同时也是电脑游戏玩家，以下文章同样对众多电脑游戏玩家适用。

# 以下健康问题绝非危言耸听！

所谓"冰冻三尺非一日之寒"，以下谈到的健康方面的问题也不是马上就会凸现出来的，它们都是在潜移默化地危害着我们的健康，玩家切不可掉以轻心，若你出现了下列任何一点轻微症状，那就是你的身体对你发出了警告！

## 视力问题

各位玩家在玩游戏时大多都是长时间盯着电视屏幕，在这种情况下，由于精神都集中在游戏画面上，所以眨眼频率较低，眼部血液循环就会减缓，造成眼球干涩甚至发痛的现象。樊教授告诉我们说，**凡是连续盯着电视屏幕超过2个小时以上，就会对眼睛造成极大的伤害。**另外，游戏过程中，部分画面会有强烈且连续的高光闪烁等情况，这些都可以说是视力杀手。还有些玩家在深夜游戏时，往往关闭房间的灯光，电视屏幕这个惟一的光源也会对视力造成很大损害。



▲视力问题不可小视。

还有玩家会说，我是用电视卡接在电脑屏幕上玩游戏，电脑屏幕的辐射比电视机可要小多了吧？樊教授告诉我们说，虽然电脑屏幕的辐射比电视屏幕小，但是由于在玩游戏时姿势不一样，与**电脑屏幕之间的距离要比与电视屏幕之间的距离近得多，所以对眼睛的伤害是有增无减。**

## 辐射问题



▲辐射问题虽然尚无定论，但是却最令人担忧。

关于电器设备放出的辐射对人体健康的危害至今还没有一个确切的结论，但是电器设备存在电磁污染却是众所周知的事实，虽然现在的电器设备在设计和制造的时候会经过科学的设计和检测，但是包括电视机、电脑、游戏机在内的众多电器设备在工作的时候都会向外部发射无线电波，我们就无时无刻不处在这种电磁污染中，这些**电磁污染轻则造成头晕呕吐等不适现象，重则造成白血病等严重疾病！**

樊教授告诉我们说，通过美国一家电磁污染研究室的研究表明，**由电视或电脑屏幕所发出的低频辐射和磁场，会导致人体多达19种不同的病症，例如眼睛发痒、颈背疼痛、间歇失忆、精神失常等。**

## 噪音问题

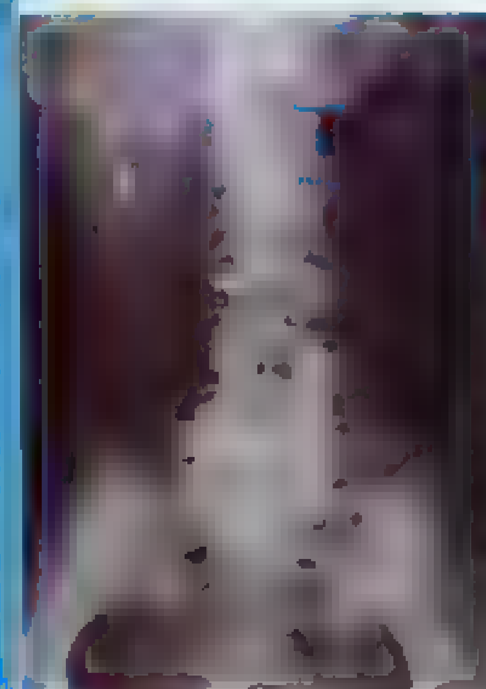
游戏机、电视机包括电脑在内的电器在工作的时候，都会产生不同程度的噪音和电流声，由于这些噪音分贝很低，所以一般都很难发觉，但是这些低频的噪音对听觉的损害却不可忽视，如果玩家在结束游戏关闭电器之后发觉耳鸣的现象，就说明你的游戏时间太长了。

另外，玩家有时候喜欢开大音量进行游戏，这对听觉同样是不好的，有些玩家还喜欢戴耳机进行游戏，这样更加不可取。樊教授告诉我们说，**收听大音量的音乐或者戴耳机进行游戏的时间最好不要超过40分钟，因为听觉系统比视力更加容易受损且更加难以恢复。**



▲别以为分贝大才是噪音。

## 关节问题



▲脊椎弯曲是目前青少年中比较普遍的问题。

虽然现在游戏机的手柄都经过严格的人体工学设计和测试，最大限度地减小了玩家在游戏时手腕和手指部分的疲劳程度，但是所有手柄的摇杆、十字键和一般按键都具有一定的弹力和阻力，根据物理学的基本原理，**长时间高频率地敲击按键会对手指和整个上肢都造成一定的伤害。**

樊教授告诉我们说，玩家在玩游戏时，很容易**长时间保持同一个坐姿，这样很容易导致身体的肌肉和骨骼组织受到损害，**特别是腰、颈、肩、肘、腕等关节部位，例如长时间游戏后，会发觉腰部和背部酸痛、颈部僵硬、肘部和腕部乏力、手指指尖发抖等迹象，这都是肌肉和骨骼组织过度疲劳的症状。

## 皮肤问题

电视屏幕和电脑屏幕在工作的时候，屏幕表面会聚集大量的静电，这些静电又会吸附大量的灰尘，这些灰尘又会通过直接或间接的方式转移到人体的皮肤上，特别是长期裸露的脸部，太多灰尘的淤积会产生什么现象大家应该可以想到吧？鼻子的黑头，面颊的斑疹都是因为这个引起的，**这些症状都会导致皮肤加速老化。部分严重者有可能患上光敏性皮肤病——接触太多的光源就会引起皮肤发痒、发炎甚至出现红疹或红斑，**特别是爱玩游戏的美少女们，你们可要注意哦！



▲不只是烈日会对皮肤造成伤害。

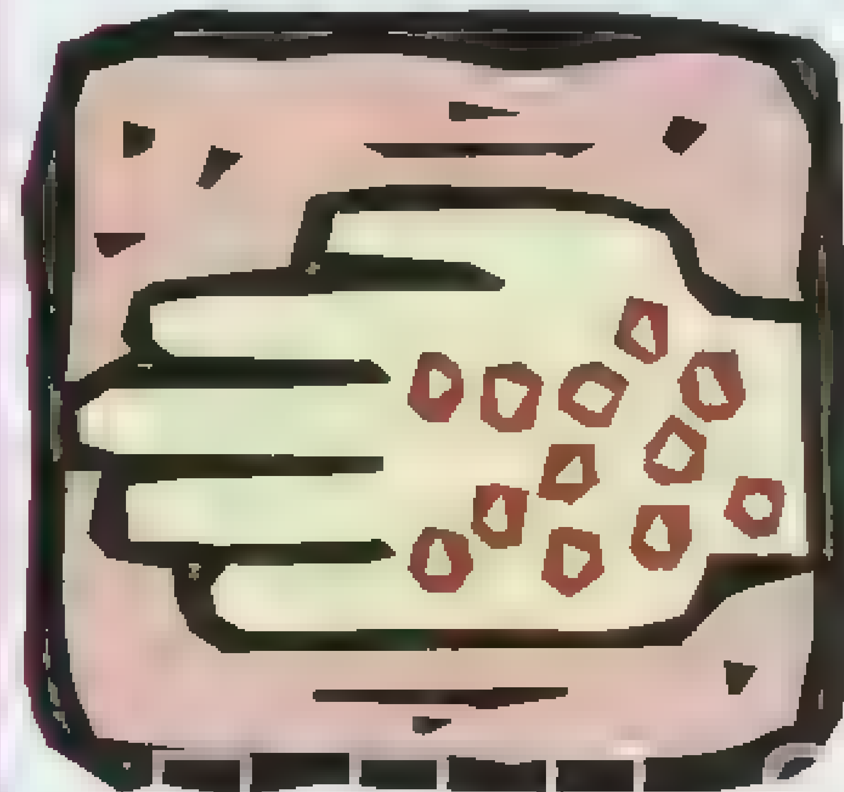
## 心理和生理问题

樊教授还指出，玩家们在游戏过程中，由于注意力高度的集中，大脑、眼睛还有手指甚至整个身体都是处于一种高负荷运转的状态，长时间如此会使人体的生理和心理上过度负重，产生诸如多梦、神经衰弱、焦虑不安甚至机体免疫力下降等状况，部分人群还可能会因此导致精神方面的疾病。

同时，**在游戏玩家中还出现很典型的"游戏综合症"现象，具体表现为：情绪低落、兴趣丧失、睡眠缺乏、生物钟紊乱、思维迟钝、对他人漠不关心等，这些都是因为长时间过度沉迷游戏所造成的。**

## 细菌和臭氧问题

相信还有很多玩家经常到包机房或者街机厅或者网吧去玩游戏，这些地方的游戏手柄或者操作台或者键盘鼠标都是公用的，而且很少老板会每天仔细去清理和消毒，在这些东西上面就会寄生大量的细菌，樊教授告诉我们说，卫生组织曾经对这些地方进行过专项调查，**光是一个小小的按键上面所堆积的细菌和病毒就多达500种以上，其中包括乙肝病毒等多种可导致严重生理疾病的病毒！**



▲手可以说是身体上的细菌集中营。

樊教授还告诉我们说，这些地方的空气流通也是很大的隐患，由于众所周知的原因，这些场所有的还处于地下经营状态，卫生情况就可想而知了。假使其中有一人患有传染性疾病例如感冒等，那么同处一室的其他人会很快就被感染上，相信大家都还对非典时期出门戴口罩的情形记忆犹新吧？另外，电器在工作时还会释放出名叫臭氧的气体，这些**臭氧气体对人体是有毒的，不但会引起呼吸困难恶心呕吐等症状，如果长时间逗留在臭氧气体浓度较高的地方，还会导致肺部发生病变。**

# 来来来，我们一起来做运动！

上面所说的这些健康问题大多是由疲劳所引起的，特别是视力受损和肌体受损，前者是眼睛使用过度，后者是肌肉骨骼过度疲劳。樊教授建议我们玩家一定要学会控制游戏时间，不能太过投入，否则积劳成疾就不划算了。每次玩游戏的时候，每一个小时就最好适度休息15分钟，那么就让我们把这15分钟交给樊教授，让她来教我们如何在这看似短暂的时间里，让我们的身体放松一下吧！

## 为革命，保护视力，眼保健操，开始！



樊教授：首先我来教大家做一套眼保健操，这套眼保健操是由上海眼病防治所编制，1982年由教育部等十部委向全国推广的。眼睛是一个极其重要而复杂的人体视觉器官。祖国中医理论研究证实，人体十二条经络均与眼睛有密切联系。当身体任何一条经络发生障碍时，都对眼睛产生直接或间接的影响。这套新编眼保健操，通过对不同穴位的不同按摩手法，以达到通经络，养气血，除疲劳，增进视力和预防近视的功效。全操共分六节，均为四八拍，整个过程大概只需要5分钟左右，别小看这短短的时间，它可以让你的眼睛得到充分的放松和休息。

### 第一节：闭目入静

本节为眼保健操的预备式。

**动作要领：** 坐姿或站姿。双脚分开与肩等宽，双臂自然下垂，身体保持正直，全身放松，两眼轻闭。

**动作重点：** 两眼轻闭，切勿睁眼。

**主要作用：** 可缓解眼部肌肉紧张，消除视力疲劳。

### 第二节：按压睛明穴

**睛明穴位置：** 双眼内眼角。

**动作重点：** 双手食指分别按压双侧睛明穴，其余手指呈握拳状，每拍按压1次。

**主要作用：** 具有防治视觉昏蒙的功效。

### 第三节：按揉太阳穴、攒竹穴，抹刮眉弓

**太阳穴位置：** 眉梢和外眼角之间，向后一寸凹陷处。

**攒竹穴位置：** 位于眉毛内端。

**动作要领：** 第一、二个八拍，双手拇指按揉太阳穴，食指按揉攒竹穴，每拍按揉1次。第三、四个八拍，双手食指弯曲，余指握拳，由眉毛内端向外抹刮，每2拍抹刮1次。

**动作重点：** 对太阳穴和攒竹穴采取按揉手法，而不是挤压。抹刮眉弓时，采取由内向外的方式进行。

**主要作用：** 防治眼病和视力减退。

### 第四节：按压四白穴

**四白穴位置：** 先把双手食指和中指并齐，分别按压在鼻翼上缘的两侧，然后食指不动，中指和其他手指缩回呈握拳状，食指所在的位置便是四白穴。

**动作要领：** 每拍按压四白穴1次。

**动作重点：** 取准穴位，采取按压手法，而不是按揉手法。

**主要作用：** 防治眼病。

### 第五节：捻压耳垂、转动眼球

**动作要领：** 双手拇指和食指，分别夹住耳垂，每拍捻压1次。

转动眼球：第一、二个八拍眼球沿逆时针方向转动，第三、四个八拍眼球沿顺时针方向转动。每拍转动一个方向。

**动作重点：** 耳垂采取捻压手法，而不是挤压和按压手法。转动眼球时，头部不动。

**主要作用：** 耳垂上有两个主治眼病的穴位。转动眼球，可缓解眼肌的紧张度。

### 第六节：揉捻合谷穴、眺望景物

**合谷穴位置：** 位于拇、食指掌骨间，微偏食侧凹陷处。

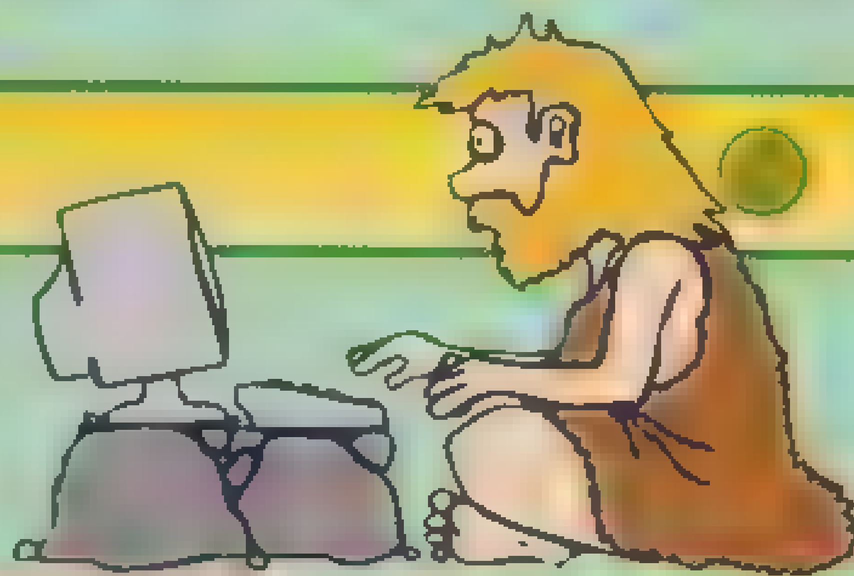
**动作要领：** 第一、二个八拍右手拇指压于左手合谷穴，食指垫于掌面与拇指呈对应位置，每拍揉捻1次。第三、四个八拍，双手轮换，每拍揉捻1次。与此同时双眼远眺景物。

**动作重点：** 合谷穴采用揉捻手法。远眺景物与揉捻合谷穴同时进行，但须注意，远眺时应背向阳光，尽量望远处目标。如在教室内做眼保健操，应起立通过窗户注视远处目标。

**主要作用：** 具有醒脑、增强新陈代谢的功能。远眺可缓达到松弛睫状肌和晶状体的目的。

樊教授还告诉我们，眼保健操只是作为一种辅助手段，它只能起保健作用而不能起治疗作用，所以还希望各位玩家平时注意保护视力，减少游戏时间，避免眼睛过度劳累。同时，樊教授还指出，目前市场上有一些保健类的眼药水，例如润舒、替若、新乐敦等，这些眼药水对眼部的确有一定的保健和保养作用，但是，从生理角度来看，人体具有一定的抗药性，如果长期反复使用同一种药物会使人体对这种药物产生排斥，从而减轻药物的效力，严重的还会产生药物过敏反应，所以樊教授告诫大家用药要谨慎，尽量更换所使用的眼药水种类，其实最好还是少用药物为好，所谓“是药三分毒”，药物多多少少都会有一些副作用。控制游戏时间，主动地去保护眼睛才是正确的方法。

## 脖子扭扭！屁股扭扭！



樊教授：在剩下的这10分钟里，我再教大家一套简便体操。如果说这个时候要玩家离开座位到户外去恐怕是不大可能吧？（笑）所以这里教给大家的这套简便保健操只需要你放下手柄就可以完成了。全操共分九个动作，完成整套保健操需要大概10分钟左右的时间，只要你严格标准地完成了这整套保健操，你的身体可以得到充分地舒展和放松，对缓解肌体疲劳作用非常大。

### 第一节：放松脑部

**动作要领：** 用双手的掌心部位捂住耳朵，然后用手指依次弹动头部，力度适中，10～20次。

**动作重点：** 以五个指头分别对脑部进行弹按，节奏中等。

**主要作用：** 可促进大脑血液循环，减轻脑部神经压力。

### 第二节：拉耳朵

**动作要领：** 将右手从后脑勺绕过，抓住你的左耳垂，以适当的力度（标准是你的耳朵不感到疼痛）拉扯，然后将左手从后脑勺绕过，抓住你的右耳垂做同样的动作，每个动作分别做10～20次。

**动作重点：** 手臂不要贴在脑袋上，让其悬空。

**主要作用：** 使身体左右两侧的肌肉得到舒展和放松，同时也让脑下丰富的神经末梢得到放松。

### 第三节：扭脖子

**动作要领：** 让脖子以左左、右右、前前、后后的顺序摆动，然后顺时针转动一圈，再逆时针转动一圈。

**动作重点：** 转动脖子的速度不要太快，让颈部肌肉每一个部分都得到活动。

**主要作用：** 可放松颈部紧张神经，让僵硬的颈部肌肉得到舒展。

### 第四节：按摩肩周

**动作要领：** 左手和右手整个手掌分别按住双肩，双手对肩部以一定的节奏进行按摩，力度以肩部感到轻微痛感为宜。

**动作重点：** 按摩的动作可以分为压、抓、揉等手法。

**主要作用：** 可缓解肩周痛楚，也同时活动了手臂。

### 第五节：搓脸

**动作要领：** 用双手相互搓热后，按摩脸部，使脸部发热。

**动作重点：** 之前请保证双手清洁，搓至双手有灼热感后，对整个脸部进行按摩与揉搓。

**主要作用：** 可以促进脸部血液循环，达到活血的效果。

### 第六节：伸懒腰

**动作要领：** 双手交叉，掌心往上，同时双臂尽量向上升起，带动整个上身往上舒展。保持这个姿势，将身体以腰部为轴，按左左、右右的顺序摆动，可多反复数次。

**动作重点：** 双手向上时要有一种被人拉扯向上的感觉；转动腰部的力度要能够感觉到背部的肌肉也得到拉伸。

**主要作用：** 使腰部和背部的肌肉得到舒展和放松，对纠正脊椎有好处。

### 第七节：活动腿部

**动作要领：** 坐在板凳上向前伸直双腿，使双脚悬空。首先让脚尖向前伸出，绷直脚面和大腿肌肉；然后将脚尖向身体这一侧回拉，绷直脚踝和小腿肌肉，最后以脚踝为轴心，脚尖在空中做画圆圈运动。

**动作重点：** 双腿尽量绷直，可感觉大腿肌肉紧绷；脚尖向前向后尽量绷紧；多反复数次。

**主要作用：** 加强腿部血液循环，活动腿部肌肉。

### 第八节：搓肚

**动作要领：** 双手手掌搓肚皮顺时针转动，再逆时针搓动；之后采用“收腹式”深呼吸。

**动作重点：** 最好让手掌直接贴在肚皮上转动，速度适中，搓至肚皮发热。“收腹式”深呼吸是让腹部以深呼吸时的频率进行收腹运动。

**主要作用：** 燃烧腹部脂肪，减少“将军肚”出现的几率。

### 第九节：提肛

**动作要领：** 肛门缩起，放松。

**动作重点：** 夹紧肛门，之后放开，反复数次。

**主要作用：** 可防止痔疮等疾病。

与上面眼保健操的作用一样，这套简便保健操虽然对缓解和恢复身体疲劳有着一定的作用，但是它不是保持身体强健的灵丹妙药，最好的锻炼方法还是到户外去，呼吸新鲜空气，多做体育锻炼，而不是在电视机前伸伸腿、扭扭腰就可以的。所以樊教授建议大家，在暑假期间能充分利用时间加强体育锻炼，把在学校时由于学习紧张而失去的锻炼机会补回来，毕竟有了好的身体才能更好的学习和游戏。

## 樊教授的玩家营养食谱

俗话说：“药补不如食补。”人体的绝大多数营养都是从各种各样的食物中摄取而来，所以樊教授特地针对玩家的具体情况，向大家推荐了一套营养食谱，大家可以要爸爸妈妈帮忙或者自己做着吃。

### 早餐

以牛奶和鸡蛋为主，牛奶尽量喝纯牛奶，不要喝奶粉，也最好不要加糖；鸡蛋的做法没有具体要求，煎、炸、煮都可以，依个人口味而定，这两样食物可以让你保持旺盛的精力和一天所需的热量。如果感觉不够的话可以配以面包或者白馒头，最好不要吃油炸的食物，会加重消化系统的负担。

### 午餐

午餐是一天中最重要的一餐，要多多补充蛋白质含量高的食品，建议以牛肉、鱼肉，还有各种豆制品，而猪肉的摄入量应该控制，因为猪肉会增加人体里的脂肪，如果多吃牛肉以代替猪肉就非常好了，而鱼肉则可以起到清脑明目的作用，豆制品可以增加身体中钙的含量，对增强骨骼有好处。

### 晚餐

晚餐宜清淡，并且以维生素含量丰富的食物为主，例如新鲜的蔬菜等。晚餐不要吃得太饱，八分饱即可，不要让胃有撑涨感。晚餐过后可适当补充一些新鲜水果，既补充了维生素，也促进了消化。

除了这三顿正餐之外，樊教授还建议大家平时多吃水果，多喝纯水，少喝碳酸饮料。吃完饭之后不要立刻就坐到电视机前或者电脑前打游戏，应该走动半个小时之后，让食物在胃里面得到充分地消化。

另外，有些玩家有熬夜打机的习惯，这些玩家以为白天睡懒觉就可以将睡眠补充回来，这是很不好的。**首先，熬夜打机会严重影响身体的正常睡眠，造成生物钟的紊乱；其次，熬夜容易饿肚子，但是如果吃夜宵，反而给胃添加了无谓的负担；最后，早上睡懒觉本身就是不好的习惯，而错过早餐会严重影响一天营养的均衡。**所以说，熬夜打机实在是要不得。

最后，樊教授还针对不同玩家的需要，给出了以下食物的推荐。

**对眼睛有益的食物：鸡蛋、鱼类、鱼肝油、胡萝卜、菠菜、地瓜、南瓜、枸杞子、菊花、芝麻、萝卜、动物内脏等。**

**含钙质高的食物：豆制品、骨头汤、鸡蛋、牛奶、瘦肉、虾等。**

**维生素含量高的食物：新鲜水果、蔬菜等。一些例如金施尔康等维生素片也能有效补充人体所缺的维生素含量。**

**能增强机体抗病能力的食物：香菇、蜂蜜、木耳、海带、柑桔、大枣等。**

同时樊教授还告诉我们，如果玩家能养成在玩游戏时喝绿茶的习惯，茶叶中所含有的脂多糖成分可以在短时间里有效地减轻辐射对玩家身体所造成的危害，坚持饮用还可以改善人体的造血功能。另外，**每次游戏结束后要养成洗脸的好习惯。**



## 健康特企采访后记

在与樊教授交流的过程中，她一直都是抱着一种非常担心和焦急的心情，迫不及待地想要把上面这些告诉给我们的读者。樊教授说，她的儿子也是我们杂志的读者，同样也是一名狂热的玩家，不过由于樊教授家庭教育和管制得当，她的儿子身体十分健康，目前就读于北京广播艺术学院。正是因为此，她对这个年龄阶层的玩家十分地了解，他们的生活习惯、饮食习惯甚至游戏习惯都了如指掌，所以她才能对症下药地为我们的读者开出保健良方。樊教授最后告诫说，无论在任何时候，玩游戏只是释放生活压力的一种手段，而如果沉迷其中，反而让它成为了另一种负担，这是极不正常的，即使是将来以游戏为职业，也还是要以保证自己身体健康为首要考虑。正如我们这次特别企划的主题所说的：我们要游戏，更要健康！



ATHENS 2004

**奥运知多少**

| 雅典 2004 | SCEE Eurocom Entertainment Software | SPG |
|---|---|---|
| PS2 ATHENS 2004 | 2004年7月14日 | 欧版 |
| 对应 模式 | 推荐玩家年龄 | 全年龄 |

文 阿迪

今天是7月22日，距离第二十八届奥运会开幕的日子还有22天。本届奥运会将于2004年8月13日在希腊的雅典揭开帷幕。奥运会作为四年一度的全世界关注的体育盛典，承载着世界五大洲人民团结和平的梦想，全世界运动员都将以公正、坦率的比赛和友好的精神在奥运会上拼搏。事实上，现代奥林匹克运动的五环标志出自现代奥运会创始人顾拜旦之手。顾拜旦认为奥林匹克运动应该有自己的标志，这个念头在他的脑海里盘旋已久。1913年，他终于构思设计了五环标志和以白色为底印有五环的奥林匹克旗，从而流传至2004年的今天。五环旗所代表的奥运精神，更高、更快、更强地超越自我，挑战极限，体育与人类生命的内涵如此完美地通过一个叫"奥运会"的事物交汇融合。在等待雅典奥运会开幕的这一段时间内，就让我们首先通过这一款获得国际奥委会授权认证的《雅典 2004》来逐步了解五环旗下的荣耀吧！



# 28 雅典 2004





本作包含Arcade模式（不遵循奥运会规则）和Competition（遵循奥运会规则）两大选项，而体育项目则包括田径（Athletics）、游泳（Swimming）、体操（Artistic Gymnastics）、马术（Equestrian）、举重（Weightlifting）、射箭（Archery）、射击（Shooting）共7大项25小项的奥运会项目。这一款作品虽然充其量只是一个顺应潮流的作品，但是从Arcade的Practice模式中每一个项目开始前的上手操作指南，还是可以看出游戏的设计者为玩家设身处地的考虑之处，而Competition模式完全遵循奥运会规则，完全可以看到游戏设计者和厂商为了在世界上更多的人，尤其是以青少年为主要消费群体的游戏产业，通过它来向全世界倡导健康向上的运动观念和超越自我的奥运会精神。

**五环旗下运动健儿为国争光**

**神州大地无论你我共同关注**

## Track／径赛 | 中国之星 | 刘翔

短跑项目的加速都采取○、×交替连打的设置，100米和200米项目由于所需时间较短，相对来说感觉不太明显。但400米项目长约45秒左右的连打时间，使该设置就显得有些不够体贴。而800米、1500米则只需快慢结合，注意体力槽就可以轻松应对。跨栏项目在○、×交替连打的途中还需按L1键进行跨栏。我国的年青选手刘翔在该项目上有夺取奖牌的实力。



## Swimming／游泳 | 中国之星 | 罗雪娟



本作的游泳项目几乎就等于是田径短跑项目的Hyper版本，在水中前进所需要的力气肯定比在地面要大得多。虽然只有短短100米的距离，相信如此○、×交替连打的设置，实在是令人叫苦不迭。值得注意的是，当气槽上出现"BREATHE"的字样时，切记按L1浮出水面换气。漂亮可爱的中国新泳后罗雪娟是否能在游泳大项上为我国夺取金牌呢？

## Equestrian／马术 | 中国之星 | 尚待发掘

从1734年美国弗吉尼亚成立查尔斯顿马术俱乐部到现在，马术项目具有悠久的历史传统。而其个人赛（1900年列入）、团体（1912年列入）、花样骑术团体（1928年列入）分别加入到奥运会的正式比赛项目。而我国由于马术运动起步得较晚，这一项运动上尚无令人期待的表现。在游戏中时，当前方空间较为广阔时，可以通过右摇杆来适当加速，尽量将马匹保持在白色的点状指示通道内。



## Field／田赛 | 中国之星 | 高淑英

跳远与跳高项目最为关键的是踩准地面上的"脚印"，评价分为四级，其依此分别为Bad（红）、Good（黄）、Great（绿）、Perfect（蓝）。关键一跳时的L1就是水到渠成了！而投掷项目的铁饼，圆周形搓左右摇杆的方式非常有趣。而标枪与铅球的关键都是时机，只要把握住节奏，在游戏中打破奥运会记录并非难事。撑杆跳项目则像是100米与跳高的结合。目前我国的亚洲记录保持者高淑英有望在该项目夺取奖牌。



## Gymnastics／体操 | 中国之星 | 中国男团

吊环在设置上比较简单，左右两个摇杆随时保持在平衡的黄色区域即可。而跳马项目则是100米＋吊环落地动作。○、×交替连打增加蓝色的慢动作时间槽，然后在蓝色的慢动作时间槽按顺序点击□、△、○、×，自由体操项目的设置还算是较为体贴。当选手做出眼花缭乱的漂亮动作时，心中的成就感油然而生。而女子自由体操更是引入了Konami著名的"《DDR》系列"的跳舞毯设置，游戏之余也不忘健身。中国男团目前正处于新老交替后的全盛时期，让我们祝他们在雅典奥运会上顺利夺取体操大项中分量最重的男团金牌。



## 举重／Weightlifting | 中国之星 | 占旭刚



又是一个需要交替连打○、×来积蓄能量的大项，观察选手的神态可以判断出细微的绝好时机。我国的大力士占旭刚已连夺两届奥运会的男子举重金牌，他是否能够达成"三连冠"呢？

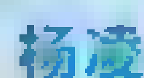
## Archery／射箭 | 中国之星 | 中国女团

阿迪个人觉得射箭这个项目是本作中第二出彩的项目，搭箭、推弓、勾弦、举弓、引弓、靠弦、撤放这一系列的动作尚算及格。玩家在游戏时需首先观察选手身前的风向旗，从中可以顺利地判断出当时的风向，进而达成完美的10分。中国女团在这个项目上具备与世界强手一拼的实力，祝愿她们在雅典奥运会上获得好成绩。



## Shooting／射击 | 中国之星 | 杨凌

有第二出彩的项目，那么肯定就有第一了。射击项目在本作中相对而言，做得比其他项目更为体贴玩家，手感也较为出色，比较能够真实地体现双项飞碟（游戏中所选的项目）的射击实况。单个的Low Bird和High Bird相信都不难应付，至于Pair的处理方式，相信只要在两项飞碟的交汇点之前先击中一个，那么剩下一个飞碟的瞄射时间就不会造成玩家突然间的手忙脚乱了。而中国代表团在射击项目中最有希望的是又一个向着三连冠目标迈进的选手神枪手杨凌。





# GRADIUS V

## Gradius V Story

文 阿迪

[illegible]，新的宇宙侵略力量[illegible]突然对[illegible]星系发动了奇袭。在Gradius行星上空的宇宙空间站受到了巨大的打击，搭载了广域领域支援攻击单位的超时空战斗机[illegible]再次展开出击……这就是系列新作《宇宙巡航机V》的故事背景。作为一款在上世纪八十年代曾经开创射击游戏新纪元，拥有独特异次元世界观的著名STG，相信不少玩家都曾玩过吧。而在国内广为人知的《沙罗曼蛇》只是《宇宙巡航机》系列的一个分支。距离系列前作[illegible]平台的《[illegible]世纪》发售的两年后，在[illegible]年[illegible]月[illegible]日的今天，就让我们共同搭乘着超时空战斗机[illegible]，搭乘着我们童年的记忆，穿入到无尽的宇宙星海中吧。

宇宙巡航机V | Konami | STG

PS2 | 2004年7月[illegible]日

## Gradius V Secret

[illegible]的经典[illegible]式的招牌秘技在2004年今天的《宇宙巡航机V》的身上，也能[illegible]。在展开巡航之前，就让我们一起先[illegible]（[illegible]L1+L2+R1+R2+Start+Select的复位操作）

| | |
|---|---|
| **Weapon Level Max** | 游戏进行时按Start进入Pause界面，输入↑、↑、↓、[illegible]→、←、→、L1、R1，成功后可听到提示音 |

在本作的不同难易度中，Weapon Level Max秘技的使用次数也不同。

Weapon Level Max使用次数

| very easy | easy | normal | hard | very hard |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | 3 | 1 | 0 | 0 |

每过一关后，各难度增加的使用次数同为+1。

相信也是为了提高玩家在单机版上的游戏时间，《宇宙巡航机V》设置了根据游戏时间进行相应奖励的系统

| | |
|---|---|
| **Time Bonus** | 游戏时间每超过一小时，获得一次额外的续关机会，即Credit+1（可累积） |
| **Weapon Edit** | 二周目开始前可以按L1和R1切换Weapon Edit界面和普通的Weapon Select界面，同时也会追加一些新的武器 |
| **Stage Select** | 游戏中每打过一关或该关卡的其中一部分，就可以在Stage Select中选取该关卡或其部分进行练习 |

## Gradius V System

Main Menu

| | |
|---|---|
| Game Start | 正常进行游戏 |
| Stage Select | 练习模式（选关） |
| Score Attack | 积分挑战模式 |
| Ranking | 各难度等级下积分排名 |
| Config | 游戏等系统设置（见另表） |
| Save/Load | 包括游戏时间、是否自动记录 |
| | 游戏的记忆和读取 |
| Exit | 结束游戏 |

[illegible]……Player[illegible]奖励机体所需的[illegible]关积分数奖励设置。Score At[illegible]，[illegible]登陆Konami的官方主页，参加全世界范围的Internet Ranking。

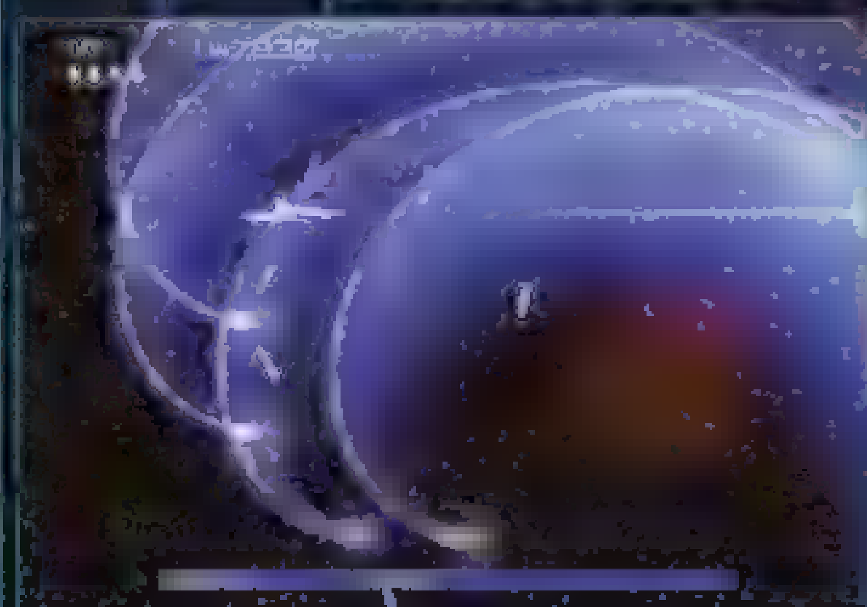
[illegible]包含了《宇宙巡航机》和它的分支《沙罗曼蛇》的续关方式。选择ON是根据每一关的记忆点来进行续关，每复活一次就得从记忆点重新开始，这是《宇宙巡航机》的特色。而选择OFF则是直接在原地复活，无须从记忆点重新开始，这是《沙罗曼蛇》的特色。相对而言两者各有优劣，前者可以有新的机会重新充分准备，而后者则可以节省时间。

▲看，这就是F-Laser的威力，一瞬将BOSS蒸发掉（解除BOSS核心保护层状态下）

## Gradius V Weapon

| | |
|---|---|
| Type1 Freeze | 按下R1键的同时，Option的位置全被固定，而玩家控制的主战斗机仍可以移动 |
| Type2 Direction | 按下R1键的同时，可以使用左摇杆控制子机射击的方向，但这时玩家控制[illegible] |
| Type3 Spacing | 全以上下的位置分布在主战斗机旁，按下R1键则可以扩子[illegible] |
| Type4 Rotate | 按下R1键，子机就会在主战斗机旁边作360度的圆周旋转，再按下R1键，子机以逆向旋转 |









| Spread Gun | Vertical | Free Way | Spread Bomb | Flying Torpedo | Photom Torpedo | E-Laser | Ripple | Fire Blaster | Mega Crush | Shield |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 双45度散弹 | 90度垂直弹 | 自由式散弹 | 空对地导弹 | 对空导弹（直） | 地面导弹（遇障碍爆炸） | 蓄力式镭射 | 圈状镭射 | 火焰喷射 | [illegible] | [illegible] |

## Gradius V Stage

（以下内容以Normal难度为准）

### Stage 1

第一关的灼热星体群要小心其上下夹攻，一旦被夹到了，就算是有防护罩也会被一“夹”必杀。本关的BOSS大型环状空间站，只要利用子机的攻击，就能将BOSS的6个环状喷射器击毁，然后就集中子机的力量以一直线的镭射集束对付BOSS的核心，可以在BOSS停止转动后突入到其核心前进行攻击，在BOSS作圆周转动的时候需小心躲避。



### Stage 2

一架身分不明的Vic Viper T-301出现并要求玩家协助其击破突然出现在前方的敌方要塞。

如果稍有闪失，我们将失去未来。

呵呵，看来没有选择的余地了。

好，我们上吧！

这一关的难点在于第2部分中期要在图中凹陷的低位躲避敌人的全屏攻击，另外在就要进入要塞核心前要尽快击毁挡在闸门前的敌人，耗时长一点的话闸门会关闭。顺利击毁敌方要塞核心后，就是BOSS四连战了，头三个BOSS相对来说难度不高，只需要有耐心地先回避和抓机会进攻。最后一个BOSS的激光束比较密集，中间的空隙不太好抓，我们的思想应先建立在安全回避上。BOSS在发射三到四次激光后，会前冲攻击玩家，而在击毁中心部分的两个核心后，BOSS会使用其左右两部分进行攻击，其中在绿色激光范围内的小型光束和球状激光只需要前后躲避即可。



### Stage 3

Spacing可以在这种甬道式的横版中发挥作用，以使玩家移动更少的距离来击中更多的敌人。进入BOSS区域前的狭长甬道时集中镭射集束的力量来轰爆体形占满整个甬道的中型敌机。

本关的蜘蛛型BOSS身处一个慢慢下降的空间区域内，BOSS处于正上方占满整个甬道，玩家则需要不断地在下方寻找躲避和回击的机会，虽然BOSS的普通子弹攻击并不是特别犀利，但是它的全屏火焰扫射却极为霸道！回避这种火焰扫射的较佳办法就是：利用空间内的浮动平台作掩体，但是也得小心，当BOSS下降到那些浮动平台的时候，它是会将其撞开的。



### Stage 4

宇宙部分只要集中火力轰开一条道路就可以保证畅通无阻。进入中心区域后，时刻得小心一些上下交错的移动地形，多数情况下躲避的时机都是“过了这村就没这店了”。而到了接近BOSS的区域时，面对不断在画面中央穿梭的巨大外星虫状生物，在画面的下方相对来说较为安全。

本关BOSS的攻击方式共有四种：1、旋转镭射；2、尖牙穿刺；3、毒液喷射；4、定点镭射。其中第1种攻击方式，呆在画面的左下角可以安全地躲避镭射；第2种则是一个节奏的问题，当BOSS四周的四个洞一露出尖牙的时候，只需要稍作停顿让BOSS确认了玩家目前的位置并锁定后，就可以轻松回避并反击了；第3种则纯粹是考反应；第4种需要从画面上的细线判断出镭射的轨道，并加以回避。



### Stage 5

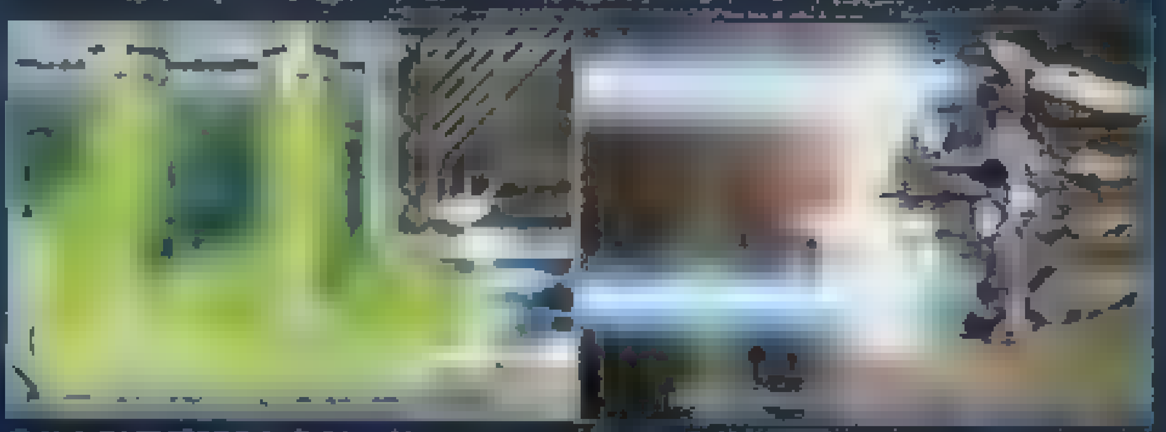
本关需要重点注意的是部分上下交错移动的地形，个别时刻根本是不能犹豫的，因为稍一迟疑，那仅有的出口就会被移动地形所卡死。本关的BOSS是在碎石带的地形中进行的，BOSS第一形态下释放的定时散弹，再加上碎石带中活动的空间非常有限，稍一不留神就有送命的可能。当释放完定时散弹后，



BOSS转移到画面左方疯狂发射散弹，这时必须要边后退边利用机体前的碎石来进行掩护。离，仅有的，可以利用的反击的契机是BOSS发动镭射的时候，通常最危险的地方也是最安全的地方，在BOSS的中枢核心前的狭小通道内，只要保持足够的移动精确度，即可以利用BOSS来阻挡机体身后的碎石，又可以让子机与主战斗机的火力集中于一点。

### Stage 6

前半部分最为困难的地方就是绿色液体区域，如果稍有不慎损失了一架机体的话，火力不足就会处于十分危险的境地：无法启动子机、无法暂时阻止绿色液体喷出装置的喷射，无法推动某些障碍物的移动，可以说第六关的前半部分是最为考验我们操作精度的关卡。



而接下来的BOSS四连战中，第1个BOSS是最好对付的，权当热身吧。这个BOSS的攻击方式只有两种，一是镭射束散射；二是镭射集束，小心回避第1种就OK了。第2个BOSS的攻击方式则比较特别，先限定了一个移动范围，然后BOSS在滚动的途中还可以释放炮台，多利用子机去踹BOSS。第3个BOSS的菱形镭射束攻击看似眼花缭乱，但只要站在图中的位置就可以放心地集中攻击BOSS的核心，在击毁前两个核心后，BOSS会发飙，这时它的移动速度和所发射的镭射束也会相应增加。本关最后一个BOSS是一个圆形空心的空间站，玩家的攻击方式只要调整一下呼吸，就是在BOSS转动速度缓慢时，追进环形内集中轰击核心，当BOSS转动速度加快时，则退一步海阔天空。

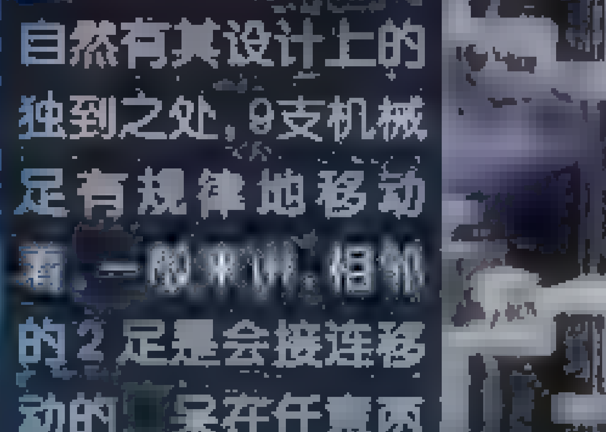
### Stage 7

第七关无论是地形还是流程都是本作中最复杂和



最长的，各种交错浮动、上下升降的平台和多如牛毛的敌人令版面变得异常复杂。在前半部分需要特别注意的地方就是几个关闭之后就再也不会开启的闸门和平台。另外在游戏进行到中期时，有一些用子弹也无法阻止其继续喷射的火柱，这里需要用子弹控制一些圆球来阻挡火柱的喷射。

本关的BOSS一共有三个，第一个BOSS的镭射光束能够碰壁反弹，第2个BOSS除了利用圆球状的镭射光束和散弹交替攻击就没有其他的进攻方式了。还是一句话：耐心、耐心、再耐心。作为本作的最后一位正式BOSS，



自然有其设计上的独到之处，9支机械足有规律地移动着，一般来讲，相邻的2足是会接连移动的，呆在任意两个支撑足的中央，然后在BOSS下一步移动时再进行攻击或回避。击毁BOSS后小心不要高兴得太早，前方的闸门会关闭。过关后，发现无法从外部破坏的不



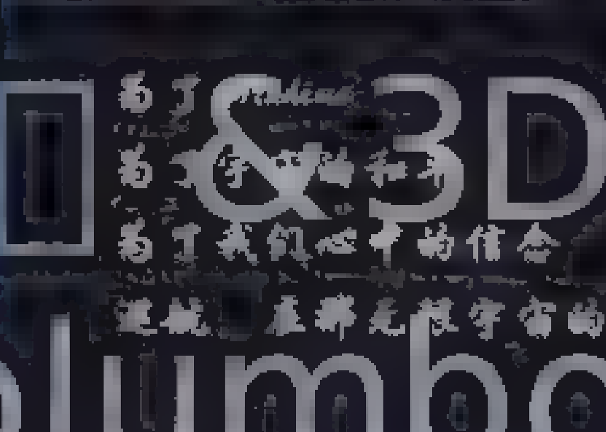
明物体，经Vic Viper的电脑判断，它和第二关所遇到的突然出现在Gradius轨道上的空间站性质是一模一样的，看来方法还是只有一个了，就是兵分两路从内部突入并分别击毁两个内核，这样才能最终挽救这场灾难。

看来只有开启Vic Viper的时空跳跃装置了，让我们回到过去。

不过这十分危险啊。

“做吧，在漫长的历史中曾有成功的例子。”

### Stage 8



Vic Viper跨越时空，来到了之前第2关的场景，在本关内，画面下方所出现的友军正是之前在第2关中的玩家自己。本关中所走的路线为上层A路线，一切都只是之前第2关中下层B路线的颠倒。

突破层层火网，终于来到了上层A路线的核心处，原本在第2关时，玩家是无法看见击破下层B路线后所发生的事情的，难道故事要就此划上一个休止符了吗？

我曾经被称之为贝诺姆，但现在的我只是其中的一部分而已，在广阔的宇宙中分散着无数个我的碎片，（我）迟早还会再出现的。

而你们永远都没有安宁的时刻，就这样吧，和我的怨恨战斗直至永远吧！

为了我们心中的信念

逆战，在那无限宇宙的彼端



文 猫太

| 鱼仔 拯救池塘大作战 | SCE SEGA WOW | ACT |
| --- | --- | --- |
| PS2 鱼仔 拯救池塘大作战 | 2004年7月15日 | 中国台湾版 |
| 1对1 手动 | | 推荐玩家年龄 全年龄 |




在这个炎热的暑假中，除了有8月19日以大海为主题的《幻想水浒传IV》能为你带来一丝海风的凉意外，还有这款已经发售了的动作游戏《鱼仔 拯救池塘大作战》。钓鱼游戏和潜水捕捉海洋生态的游戏相信有不少玩家都有接触过，但是要玩家自己去控制一条鱼在湖泊和河流中畅游，并且要逃避的鱼者的攻击和吞食其他鱼类充饥的游戏，你又是否试过呢？本作在题材和设计上非常有新意，而且事实也证明本作确实是一款十分难得的动作游戏。为了方便大家能更好地体验本作的乐趣，下面将会对游戏的系统进一分析，而由于本作是中文版，所以流程部分就不在这里唠叨了，只放上简易的地图说明。

| 操作指令 | |
| --- | --- |
| 左摇杆 | 控制方向，在设定中可以更改方向移动或正常移动 |
| ○键 | 用尾巴拍打目标 |
| ×键 | 紧按是一般的游动/连续按是快速游动/跳跃（下文解释） |
| □键 | 吞食目标/拿取或使用道具 |
| △键 | 把镜头换成第一人称视角 |
| L1键 | 锁定距离鱼儿最近的目标 |
| R1键 | 跳拨 |
| START键 | 调出菜单 |

## 操作技巧

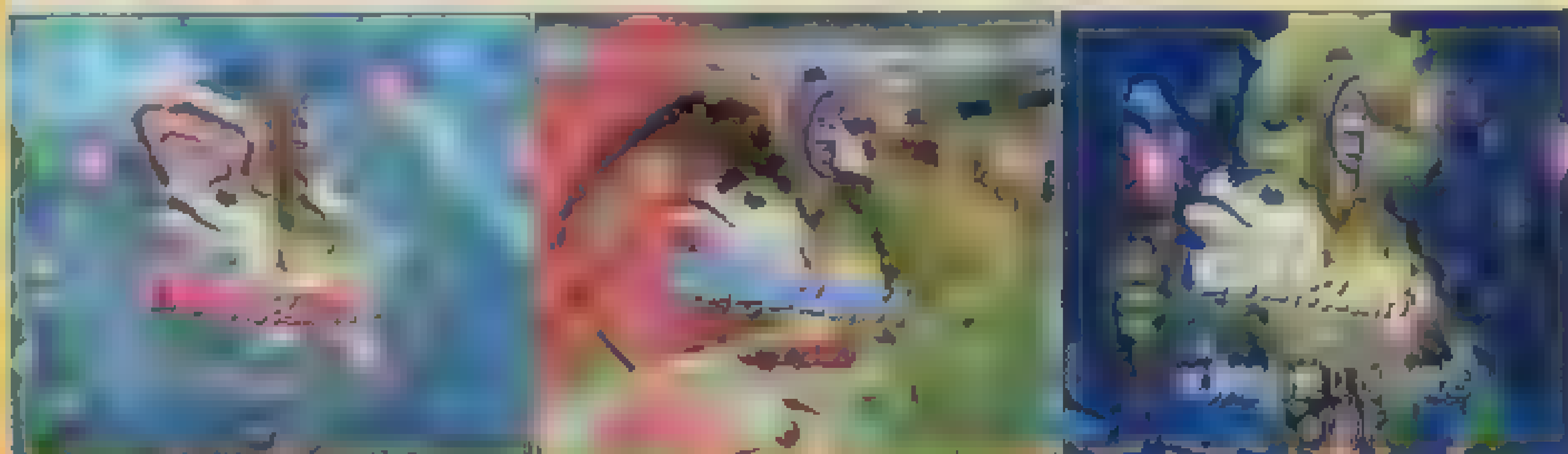
### 吞食目标

主人公除了拥有画面左上方的蓝色体力槽外，还有画面左方的红色食量槽。食量槽会在主人公游动时慢慢减少，而进行一些更激烈的动作，如跳跃和拍打时，那么食量槽会消耗得更快。玩家要通过吞食其他生物才能够补充食量槽，在发现目标后按L1键锁定目标，然后游近至锁定的圆圈变成红色后按下□键便可以吞食目标了。但并非所有的生物都会被你一口就吞下去的，更有些体型庞大且凶狠的生物主动会向玩家攻击，所以要让自己不被饿死还得要有一定的窍门，下面介绍除一口可以吞食的生物外的两种生物吞食方法。第一种是需要玩家把目标咬在口中，然后慢慢消耗其体力才可以吞食的生物，咬在口中时不停地摇动左摇杆（事实证明胡乱摇动比有规律地转动有效率得多），然后目标就会慢慢失去体力，直到画面右上角的“攻击”字样变成“吞食”后，再按一下“□键”就可以把其吞食。另一种是主动攻击的生物，他们的特征是体型庞大且眼神凶恶，主人公在被它们发现后并追赶时头上会冒出一个“！”符号（GOUKI：《MGS》鱼版？），这时玩家应该提高警惕。对付它们时不可以正面碰撞，因为你肯定是受伤的一方，要在它们攻击后产生硬直时间的瞬间，锁定它们然后快速游动并咬住目标，然后不停摇动左摇杆，一般情况下，以上的两种生物都不可能被玩家一次就消耗所有的体力，当咬住的时限过后，目标便会从口中挣脱，这时应留意对方的行动再作下一轮的攻击，直至画面右上角出现“吞食”字样为止。另外，在被对方咬在口中时也应该不断地摇动左摇杆快速挣脱。玩家如果想要回复体力的话，那么只要让主人公暂停游动，几秒后，食量槽便会转换成体力槽，但食量槽耗尽后也会开始消耗体力槽，所以在转换前最好确保附近有食物提供。

▲到游戏后期还有食人鱼等速度极快的鱼类，如果实在对自己的操作没有信心的话也可以选择逃走。

## 5种增加能力的鳞片

虽然主人公在游戏中并不会在吃掉其他鱼类后成长或进化，但也可以通过5种不同颜色的鳞片来提高自己的能力。这些鳞片隐藏在世界各地，（回光之鳞片除了可以在隐藏地点和剧情中得到外，还可以在吞食了一定数量的鱼类后，从河童长老处取得）大多数鳞片都是在一些非常隐蔽的角落，但只要在游戏初期把金块送给“金鱼”，便可以从她哪里占卜到鳞片的所在地点，在后文的攻略也会提到一部分鳞片的取得方法，剩下的就留给玩家自己去慢慢探索吧！



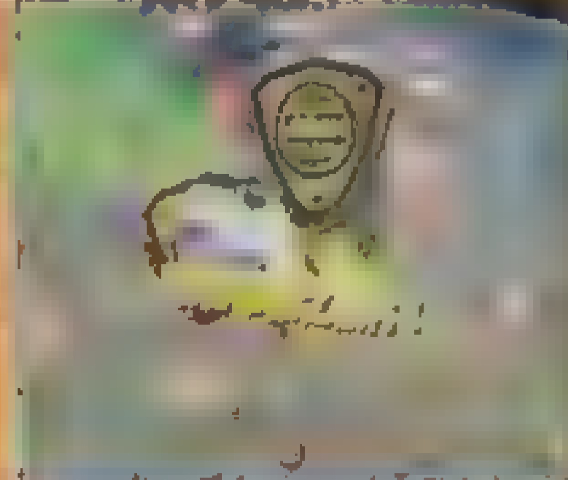
作用 增加咬住敌人时对其造成的伤害度。

作用 增加在被敌人发觉后，察觉敌人距离的范围。

作用 让自己在体力耗尽后以最佳状态复活，可以积累。



作用 增加体力槽的最大长度。



作用 增加食量槽的最大长度。

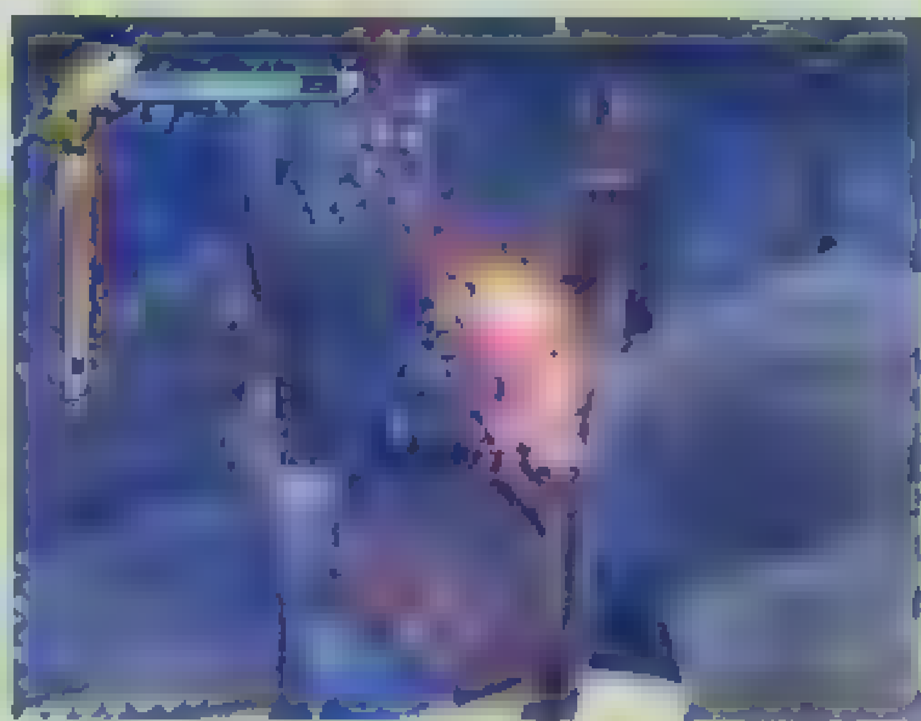
### 跳跃

跳跃在游戏中有着非常重要的作用，尤其是一些与时间扯上关系的剧情，一定要活用跳跃技巧才能在限定时间内完成事件。跳跃的方法是当主人公游到水面的位置时，然后把头朝向水面，接着按下×键便可以在水面上做出跳跃动作。然而，只有一段的跳跃是不可能越过一些比较高的障碍物的，玩家要利用在跳上水面的瞬间再按一下×键，那么主人公便会再跳跃一次，再按一次还可以再接上一次跳跃，一共可以做出3段之多。3段跳跃可以应用于跳到更高的平台和摆脱鱼钩（下文介绍）。另外，灵活运用跳跃可以应用在一些有数段的“台阶”，在跳上台阶后，然后配合方向键有节奏地按下×键，那么主人公便会一格一格地跳上这些台阶。在跳跃时要注意的是，一旦跳上了没有水的平台时，体力便会快速地减少（毕竟是鱼嘛！），不想变成咸鱼的话就尽快回到水中吧！

▲看我正宗的鱼跃式跳水吧！

## 脱掉鱼钩

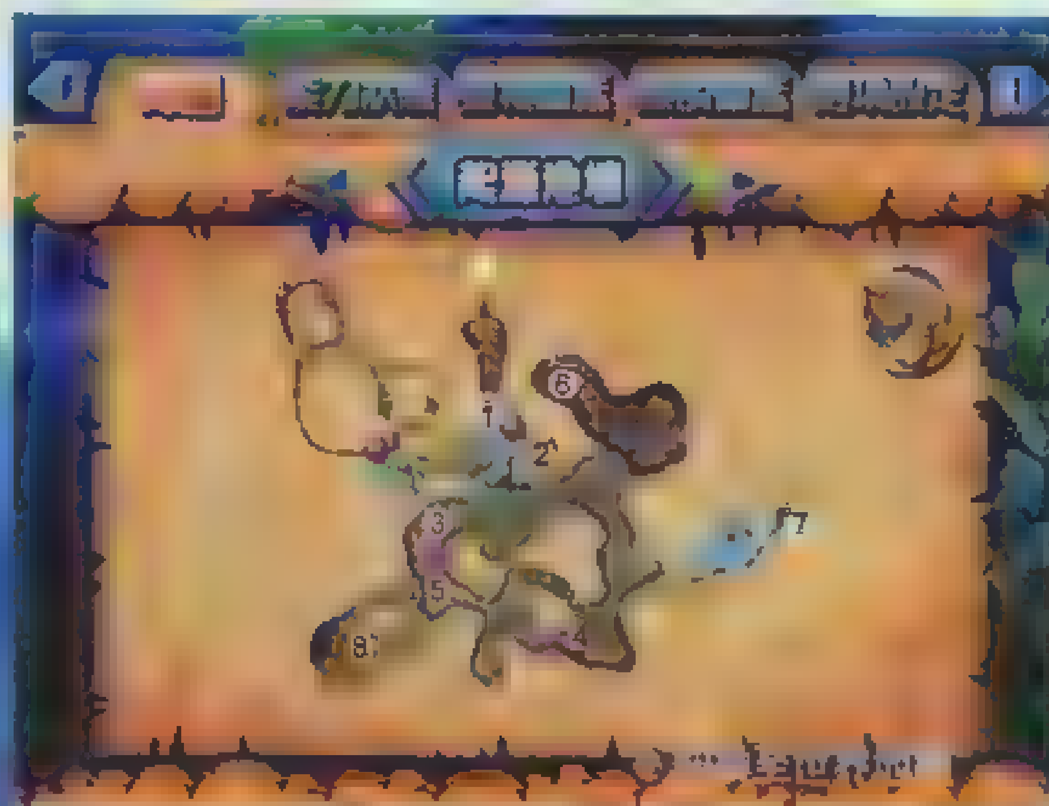
虽然在游戏中“饿了就吃”是肯定的事实，但并非所有的生物都是安全的，有很多在水中游动的鱼类其实是一些钓鱼者的鱼饵，当玩家吞食或碰到它们后，这些鱼就会立刻变成鱼钩，意图把主人公扯到岸上做菜。但被选中为使者的主人公可不是好欺负，玩家可以运用一些手段把鱼钩据为己有，列入收藏的图鉴当中。那么如何才能有效地把鱼钩扯下，而且又没有被“人类”拿去做菜的危险呢？首先当主人公被鱼钩挂上时，玩家应该让它向下方快速游动，如果白色的鱼线没有出现异常的话，那么可以向其他方向游动，但一定要让鱼线保持扯动状态。当鱼线的颜色变成红色并发出黄色的闪光时(简易玩家在设定中开启震动，这样在闪光的同时，手柄也会有震动提示)，按下〇键就可以让鱼线受到伤害，反复几次后便可以弄断鱼线得到该鱼钩。但在被钩到时要注意挣扎的时间不可以过长，不然主人公就会因失去了耐力而被人类活活地钓上(运气好的话，被钓上后会被抛会河中但会丢失大量的体力；运气不好的话，那么便会立刻从记录点重新开始)。如果发觉不够时间把鱼钩扯下时应该怎么办呢？这时玩家就可以采用最安全的方法，就是跳上水面后按□键完全摆脱鱼钩。这个方法能让玩家轻松把鱼钩脱掉，但只能在鱼钩图鉴中保留该鱼钩的名字，而不能保留其资料和图片。如果玩家不想收集鱼钩的话，可以在每次被钩上时直接使用这招摆脱。



▲救命啊！我还年轻，不想被吃掉啊！

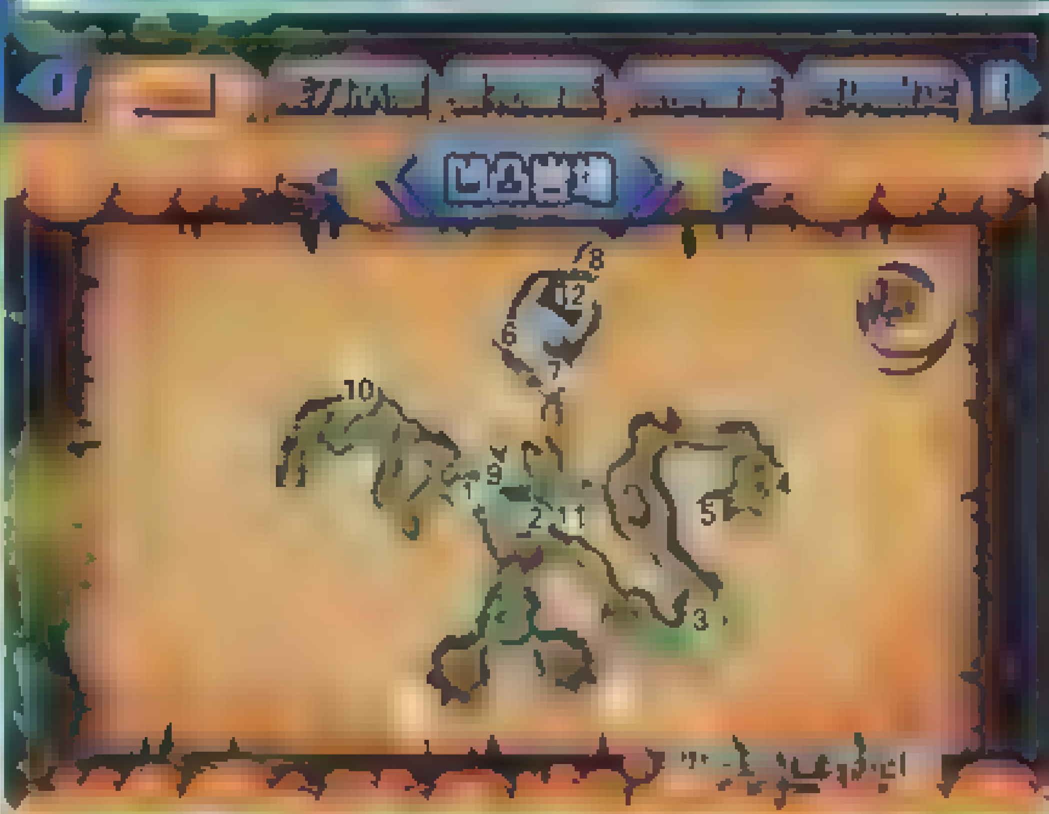
# 地图攻略

## 起源池塘



1.青蛙吉（把炸弹和引爆器给他）
2 金鱼
3 咬力之鳞片（就在那艘倒下的木船水面）
4 回音之鳞片（在罐子附近）
5 果腹之鳞片（在空木中）
6 金块（拿给金鱼后，她便可以帮你占卜）
7 完好的炸弹（问当地的河童长老拿）
8 引爆器

## 凹凸岩场



1.果实所在处
2 果实所在处
3.果实所在处
4 果实所在处
5.果实所在处
6.果实所在处
7.果实所在处
8.果实所在处
9.龙秤（左方放下4和6，右方放下2、3和5）
10.果腹之鳞片（锁定河童身后的黄色石块将其推倒）
11.强身之鳞片（需要从右方进入小道）
12.咬力之鳞片（在塔中央，需要拍断绳子）

## 涓涓清流



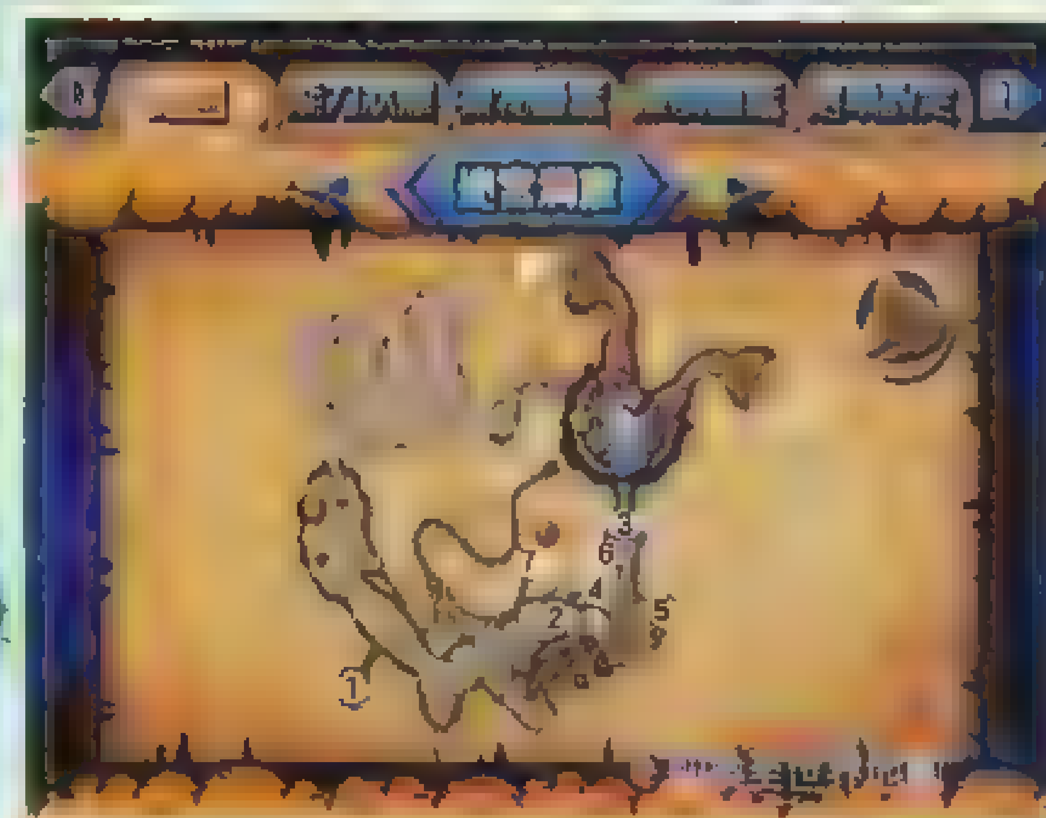
1.第一次拾到指环处（大山椒鱼背对面闪光处，拍掉树枝）
2.第二次拾到指环处（拍打掉深绿色的草，在最深处得到）
3.第三次拾到指环处（里面有几个发亮的东西，但只有一个完好的指环）
4 咬力之鳞片（拍断外面的绳子，里面有3条雀鳝，要小心）
5.两只鸭嘴兽送你强身之鳞片
6.需要向前推木桩才能通过激流

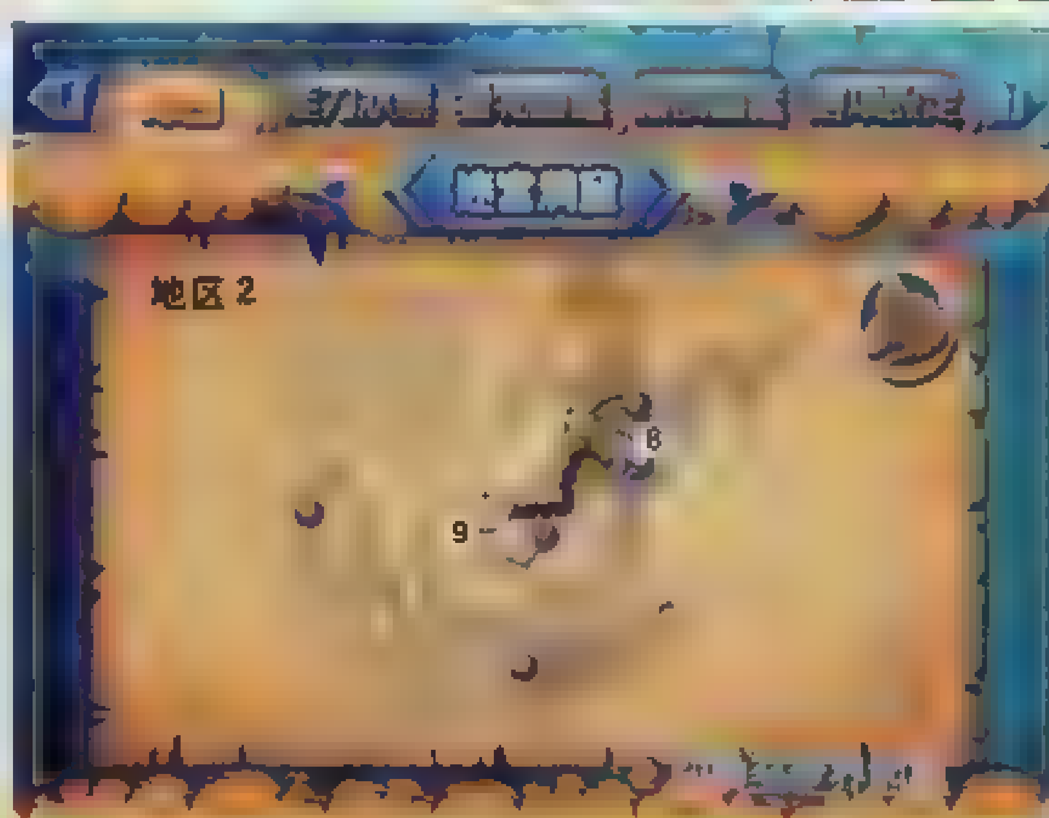
## 末日水域



1.强身之鳞片（大树背后）
2.果腹之鳞片
3 锁定铁块推动其转动
4 鹭鹤所在处
5.水母区域（勿碰）
6 腔棘鱼爷爷（考验玩家眼力，看羽毛在哪个贝壳里，完成后从船的另一边走）
7.重锤区（一击必杀）
8 跳台处，注意向上看

## 迷宫洞窟






1.果腹之鳞片（按地图从上到下的顺序拍打第5、8、10、2根骨头）
2 乌龟爷爷
3.增加水流机关（需要把3种颜色的水晶放置在3个平台上让其落下，顺序随机，但可以通过“摆放正确的水晶拿不出来的规则”快速破解）
4.红色水晶
5.蓝色水晶
6.绿色水晶
7.通向B地区
8.乌龟婆婆
9.回音之鳞片（在通过事件后再会B地区会增加一喷水处，利用其跳到这里）

## 丛林遗迹



1 龙鱼灵主（取得小齿轮）
2.有毒区域（打断绳子才能消除毒气）
3 果腹之鳞片(在靠近中央位置的水面荷叶上，注意在上面会消耗体力)
4 激流水域（在一波结束后迅速冲刺过去）
5.乌龟机关（在乌龟背后拍打一下便可解除）
6 使用小齿轮处
7 打断小船的绳子让其撞开道路
8 咬力之鳞片
9 小吃人鱼区域（只管逃跑）
10 河蛇区域
11 鹭鹤区域
12.石球
13 嵌入石球处
14.水车(让水槽装上主人公，然后在距离栏杆最近处用3段跳跳到对面)

## 最终BOSS打法

其实这个BOSS并不难，再加上在进入BOSS战前还可以取得一个回光之鳞片，所以就更容易了。BOSS是一条从地上伸出的触手，攻击它的身体毫无意义，要当它张开顶部的小触手，红色的核心露出来时才可以拍打核心对其造成伤害。BOSS的行动顺序是放出小黑炭攻击主人公（用尾巴将其全灭）→发出光芒和一条小鱼攻击主人公（也可以用其祭自己的五脏庙）→张开小触手攻击（露出核心，攻击的好时机）→放出小黑炭攻击主人公，只要玩家抓住了其攻击的路线就可以在不失去一块鳞片之下以8次攻击打倒最终BOSS，最后河里的神龙出现，河中又恢复了往日的平静。从河童最后的那句“以后再继续讲后面的故事吧！”可以看出SCE有推出续作的可能。不管怎么样，本作绝对是一款十分出色的作品，如果玩家有什么收集鳞片和收集图鉴等心得可以随时与猫猫交流哦！Email地址是：guide@ucm.com.cn。

**特快专递**

文 沙罗

*由于一封碧奇公主的来信以及一张随信附带的藏宝图，马里奥又开始了他那神奇的冒险之旅。这一次，马里奥又会为我们带来怎样的惊喜呢？*

# ペーパーマリオRPG™



## 系统详解

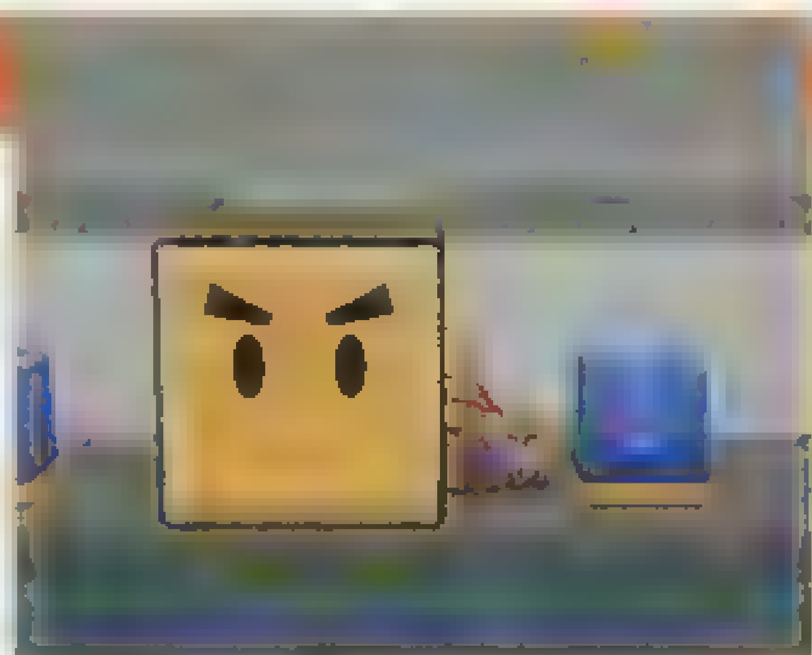
| 纸片马里奥 RPG | Nintendo | RPG |
|---|---|---|
| ペーパーマリオ RPG | 2004年7月22日 | 日版 |
| NGC 无对应周边 | | 推荐玩家年龄 全年龄 |

### [illegible]



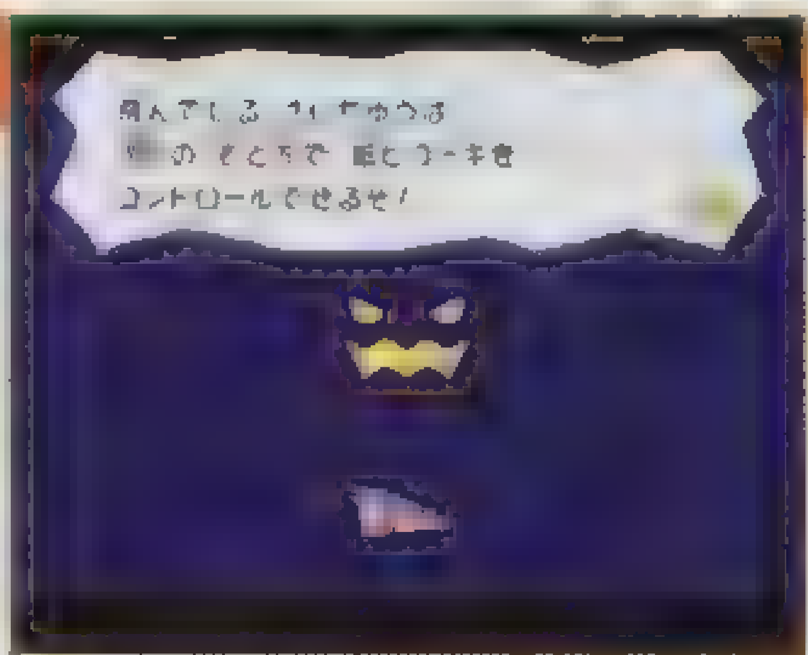
在通常时候，跳跃主要用来上楼、跳过一些障碍物等等。而在战斗中，跳跃则可以用来踩踏敌人。不光是空中的敌人，就连地面上的敌人或是躲在后方的敌人也同样能够攻击。不过要注意的是，跳跃攻击的威力比锤子攻击的威力稍微小些，而且一些装备有尖刺的头盔、长矛的敌人则不能使用跳跃攻击，否则反会被尖刺所伤。

### [illegible]



在平时，锤子主要用来敲打一些带有“？”或“！”符号的箱子，从而得到一些有用的道具或开启迷宫中的机关。在战斗中，锤子则变成了马里奥主要的进攻手段。无论是装备了精良武装的敌人，都无法经受住锤子的攻击。但是，锤子只能用来攻击地面上以及站在前排的敌人，在空中的敌人都只能用跳跃或其他方法进行攻击。

### [illegible]



在游戏进行到一定程度时才能够学得的技能，作用是马里奥变成纸飞机，能够飞过一些高而远的路段。该技能的使用条件和方法是：站在迷宫中一些有箭头符号的地方时，该符号会发出光亮，此时只要按下Y键，技能即可发动。注意在变成纸飞机后，只能通过“←”或“→”来进行操作，且飞行过程中一旦碰到了什么障碍物，那么就会立刻变回马里奥的样子。

### [illegible]



在一些迷宫中，有些正常人无法通过的牢门等等，此时想要顺利通过，就只能按下R键，将马里奥的行动方式变成纸片模式。正如字面上所说的一样，此时的马里奥会像螃蟹那样横向移动，大家在画面上也能够看到他薄薄的侧面。如果能够持续按住R键不放同时进行移动的话，就可以顺利通过牢门等有障碍物的地方了。

### 星之碎片

在本作的冒险世界中，到处都散落有星之碎片。不过，这些星之碎片几乎都散落在非常隐蔽的地方，如果不仔细搜寻的话，是不能发现的。而获得的这些星之碎片，能够用来与第一个迷宫中的“キラロ”进行道具交换。这家伙身上拥有许多超强力的道具，一定要想办法交换过来哦。

### 徽章

马里奥在装备了徽章之后，就能够学会特别的新能力。徽章的作用和效果虽然多种多样，但是在装备它们时，会消耗一定量的BP值。如果BP值不足，那么就无法装备一些高级的徽章了。反过来说，若能装备2个以上的徽章，战斗的难度也会下降许多。

### 太阳

太阳是令同伴提升等级的不可或缺的物品。只要能够收集3个以上的太阳，就能够在城市东部的某个民家中找デア　ル升级。注意每3个太阳只能令等级提升一级，而且太阳的数量不仅要比星之碎片少很多，取得方法也比星之碎片难上许多。

## 观众＆回复星之力

随着战况渐渐进入高潮，台下的观众席中也会出现各种喝彩的观众。他们是回复星之力的关键所在。

### 动作指令



若我方不断使用一些“ナイス”攻击，那么观众的数量就会越来越多。他们每喝彩一次，之前使用特殊技而消耗掉的星之力就能够得到一定程度的回复。观众数量越多，回复量就越高。

但是要注意的是，有些时候观众席中也会混杂一些想要攻击我方的坏蛋。他们的特征非常明显：有时候拿着武器，或不时回头张望。在发现这些恶人时，只要按下X键就能够击退他们。

### アピールする



在“作战”（さくせん）指令中，有一个指令叫“アピールする”，其内容是向观众求援。不过有些女性同伴用了该指令后，性质稍稍有点变化……总之，作用是得到观众们的支持，从而直接回复一定量的星之力。



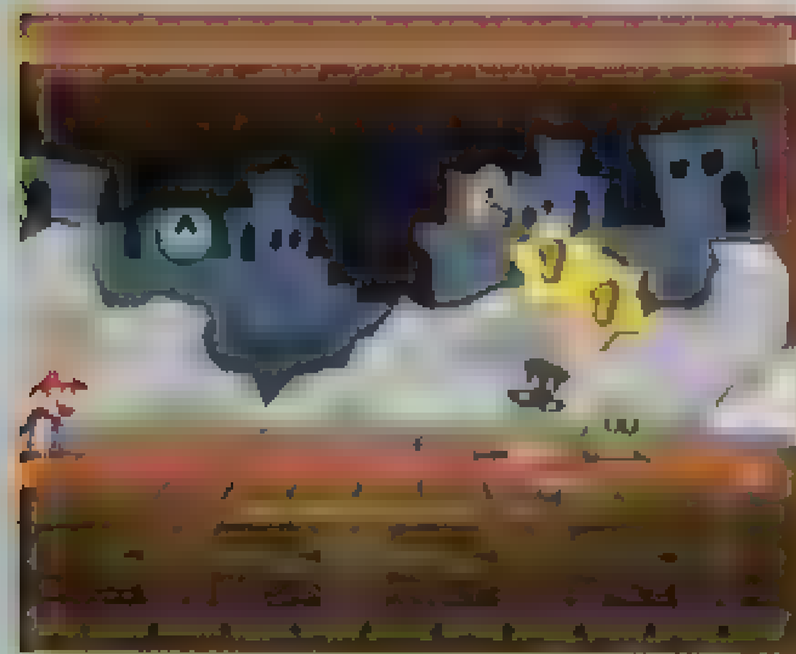
# 动作指令

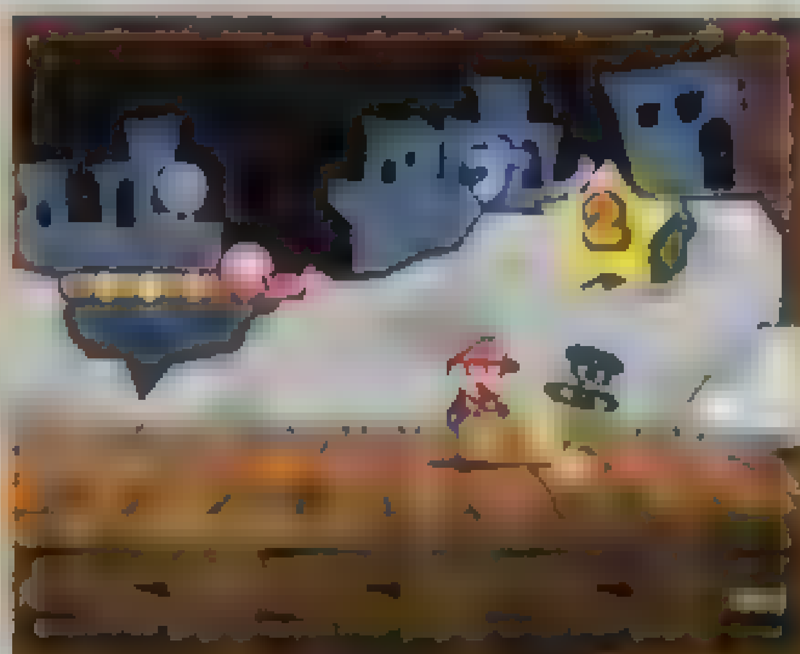
在战斗中，当大家进行攻击或受到敌人的攻击时，都可以输入特定的指令，以达到加强攻击力或加强防御能力的效果。玩家们是否掌握好这种特定的动作指令，将是影响到整个游戏难度的一大关键。

## 攻击系 输入指令后令攻击力倍增!

攻击的动作指令会根据马里奥所使用的武器的不同而不同。进行跳跃攻击时，在即将攻击到敌人的前一瞬间，再度按下A键，那么攻击方就能够使出连续跳跃，可以多踩踏敌人一次；而在使用锤子进行攻击时，只要先将左摇杆持续向左推住不放，等到画面上的符号显示到“星星”符号出现时再松开，那么就可以令攻击上升一倍。

注：在动作指令输入成功的时候，画面上会出现“ナイス”（漂亮）的显示。





## 特殊技

在战斗画面中，有一条标有“星”之符号的槽。当该槽的能量蓄满时，就会出现一个绿点，此时便可以发动特殊技。特殊技的种类十分丰富，从回复技能、辅助技能到攻击技巧应有尽有。根据特殊技的不同，发动时的消耗量也会产生变化。





▲这招是马里奥最先学会的特殊技，作用是给全队的同伴恢复HP以及EP、BP等等。不过，在该技发动后，必须还要利用瞄准器命中从空中掉落的相应的恢复道具。比如打中红心的话，就恢复1点HP，打中一朵花的话，就恢复1点EP。另外，如果不小心误中了绿蘑菇的话，就会产生硬直时间，暂时不能继续追打那些落下的道具了。

## 先制攻击



在地图移动画面中如果有敌人存在，那么一旦它发现了马里奥，就会立刻冲上前来。两者相触时就会自动进入战斗。如果在敌人与马里奥接触前，利用锤子或跳跃攻击对手并成功的话，就能够使用先制攻击了——在战斗正式开始前，马里奥可以无条件地先攻击对手一次。且此次攻击依然能够使用动作指令。不过要注意的是，之前使用锤子，那么先制时就是用锤子攻击，跳跃攻击也是如此。不过如果对手装备了带有尖刺的装备，那么使用跳跃攻击的话，反而会受到伤害。

## 防御系

防御系的动作指令，是在受到敌人攻击的前一瞬间按下A或B键来实现的。根据按下按键的不同，防御的效果也不同。另外，按键的时机也与各个敌人的种类相关。

### 防御



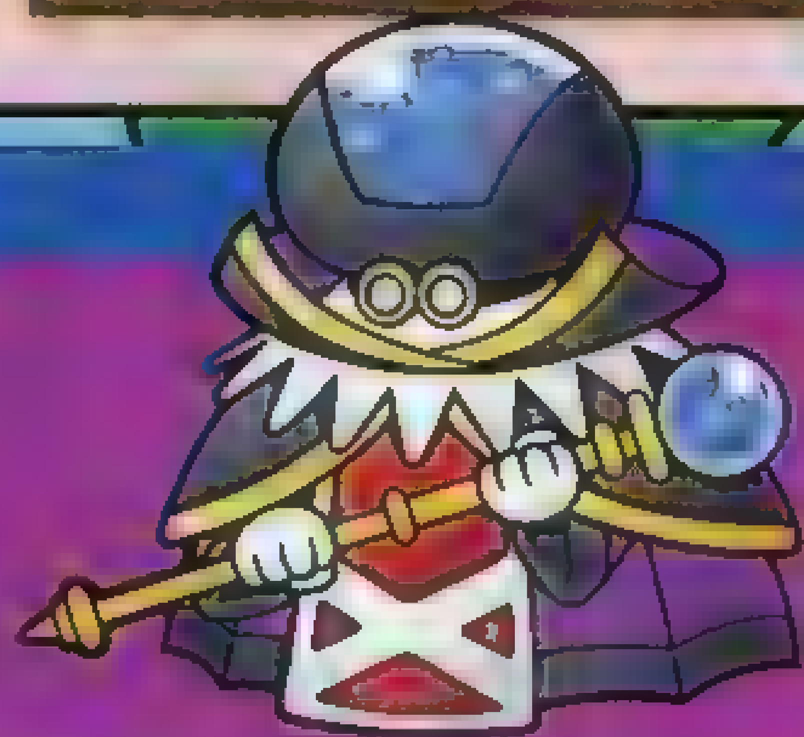
在敌人的攻击即将命中的前一瞬间，按下A键后，就能够令自己受到的伤害减小。不过这终究只能令伤害减小，所以是不会出现完全防御（即伤害为0）的情况的。不过可供输入指令的时间很长，时机也非常容易掌握。

### 超级防御



在敌人的攻击即将命中的前一瞬间，按下B键后即可发动。超级防御不仅能够令敌人的攻击完全无效，反过来还能够给予敌人伤害。无论是什么样的敌人和攻击，超级防御都能够使用。不过，可供输入指令的时间非常短，时机不容易掌握。不过就沙罗个人实验得出的结果来说，基本上只要在敌人命中我方的同时按下B键，就可以100%发动了。

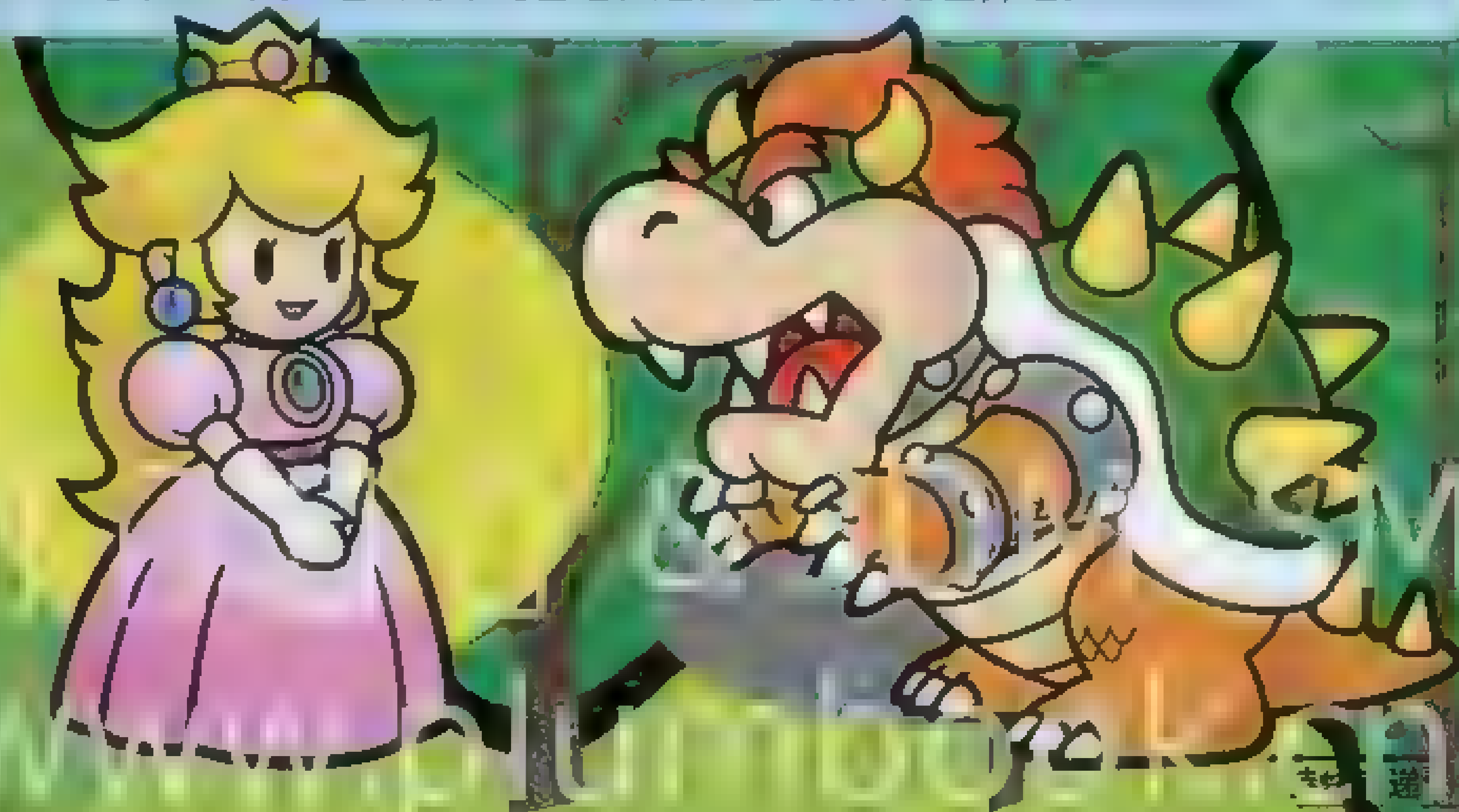
## 游戏初期流程表



## 玩后感想：

几乎正如之前编辑部内全部同事所想的一样，本作是在画面及游戏乐趣等各方面都做得十分出色，可以说是完全做到了好玩又好看。但是或许会有玩家要问：“里面的日文几乎都是假名，没什么汉字，这样还能顺利通关吗？”事实上这也是我们当初所担心的地方——游戏中的汉字量确实非常小，大部分对话虽然都是小学生级别的语句，但依然以假名为主。因此在本期的“特快”栏目中，沙罗针对游戏的系统和玩法进行了比较详细的介绍，希望能够对各位玩家有所帮助。

在本作中，主角马里奥和其他的同伴们都各自拥有特色各异的特殊技能。这些技能的效果和使用方法也有所不同，由于篇幅的关系，这里我们就无法一一将游戏中后期的一些技能介绍给大家了。但是大家完全不用担心，因为故事每进行到新同伴加入或学会新的技能时，都会自动为大家详细地介绍该同伴或技能的特点和使用方法。这些介绍都是附带有演示画面的，大家只要仔细看着演示画面以及提示的按键，就可以马上了解相应的内容了。另外本游戏的流程非常地简单，基本上为“与城镇的人对话、前往相应地点、完成相应的迷宫、获得新的技能。”可以说比较单一，即使真的无法看懂剧情，但也可以依照上面说的这个流程方法来完成整个游戏。好了，大家觉得如何呢？忘记不懂日文假名所带来的苦恼，赶快进入纸片的世界吧！





VOL.064

栏目主持：多边形

新一期的游戏立方又与大家见面了！本期有预告过的PS2白手柄真伪识别，而"绘梦人"介绍的则是与Capcom颇有渊源的安田朗，《战国无双》专页也首度开张，希望大家不要错过。另外，多边形曾多次呼吁玩家参与多边共享区的建设，不过投稿的玩家依然寥寥无几，其实只要看到什么好玩的有趣的少见的与游戏有点关系的东西都可以发过来与读者和编辑们共享，这并不是很困难的事情呀！还请各位多多留意，多多投稿。

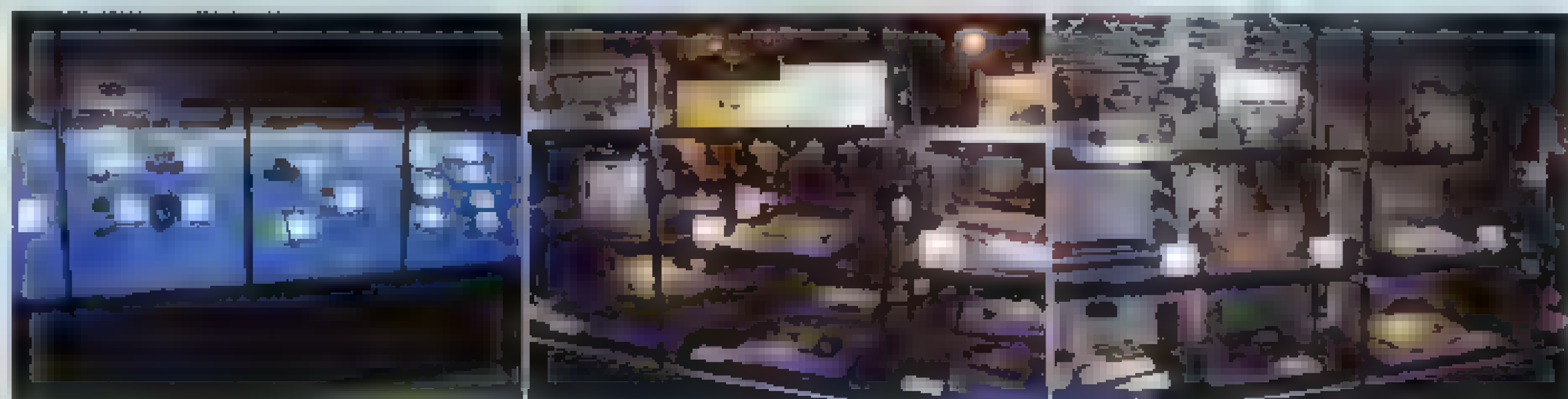
# 多边共享区

Enter the Game

## 电视游戏与数码展览会

日本国立科学博物馆与东京放送股份有限公司、读卖广告社股份有限公司于7月17日起联合举办电视游戏与数码科学展览会。自展览会举办起，便引来了众多的参观者。展会的内容从电脑诞生的历史、世界上最古老的小型电子计算机等开始，到如今的电视游戏等等，可说的面面俱到，也难怪会受到日本各界人士的广泛关注。

展览会中还设置了许多与游戏内容相关的展品或"动物"，比如比波猴等等。不知大家是不是已经有些心动了呢？能够亲身体会、了解电视游戏的整个历史，这样的机会即使在全世界也是不多见的，这一次的展览会可以说是提供了一次很好的学习机会：既能让二三十岁的成年人回忆起过去的美好时光，也能让年轻一代对过去的游戏有一个全面的认识。希望不久的将来，国内也能举办这样的展会。【沙罗 提供】



▲展会上的展品从世界上首台游戏机到最新的主机一应俱全。

## 《ONE PIECE》主题布袋木偶

大家猜图中的东西是什么，游戏主题手套？错，这可是传统的布袋木偶哦。这一对布袋木偶就是至今热度不减的《One Piece》中的两个人气"动物"角色：与路飞一群人共同冒险的驯鹿乔巴和可以听懂人类语言的卡鲁。把两个可爱的家伙套在手上，也许真的会觉得和它们在现实中拉近了距离吧？而有天赋的玩家，还可以用这两个布袋木偶演出一些原创的故事来自娱自乐呢。这套布袋木偶是作为《One Piece》主题周边的追加商品而推出的，大小约30厘米，成对出售，每对售价3150日元，按照预定的6月下旬的发售日期来看，应该有不少日本的《One Piece》FANS已经买到这两个有趣的布偶了。【马修 提供】



## 《异度装甲》民间汉化版完成

相信不会有多少人否认"《异度》系列"的剧情之博大精深，但即使是FANS也不能否认的是，该系列的剧情之复杂以及众多的专业用语严重限制了其受众面。它就有些类似于永野护的知名漫画《五星物语》，虽然大部分人都将其称为"神作"，但同时却会对其敬而远之。而在中国，语言的隔阂更是令很多人与其绝缘。因此，虽然《异度装甲》的剧情之经典毋庸置疑，但在国内能真正体会到其魅力的人却并不是太多，不过，从现在开始，各位就不用再为语言的问题担心了。

2004年7月10日，《异度装甲》的汉化版补丁终于公布，这是一群《异度》FANS花费了16个月，前后共4000余工时完成的作品。全部文字量高达70万字，而且更体贴地加入了关键语解释、语源词典、遇敌率设定、视点调整、快速对话等多种新增设定及功能。

由于是专业FANS制作，因此本作的汉化相当成功，有兴趣的朋友可以去STAGE1论坛（www.stage1st.com）的异度传说专区去寻找补丁下载，而该补丁的最新版也会在第一时间内于该论坛公布。【卡伦 提供】



▲新增的名词解释等内容十分细致专业。 ▲就连过场动画部分也加上了字幕，绝赞！ ▲全程汉化，在语句润色方面也不错。

## 钢铁帝国·冠海雀·花

相信许多骨灰级玩家都曾玩过MD上的射击名作《钢铁帝国》，UCG也在106期上刊登过该游戏的GBA复刻版的特快专递。在游戏中一共有两台机体可供选用，其中有一台名为エトピリカ的小飞机，其实它的名称可是大有来历的哦！

エトピリカ（Etopirika）为冠海雀科（Synthliboramphus wumizusume）的其中一目。该鸟类以鱼类和软体动物为食，全长37厘米，留鸟。这个名字在日本的少数民族アイヌ族的语言中代表了"拥有美丽鼻子的鸟类"。（《侍魂》中的娜可露露就被设定为アイヌ族）从图中来看，这种鸟的鸟喙部分确实十分漂亮。该鸟类被我国列入受保护的有益物种行列，是具有科学研究价值的野生动物。同时，它在世界范围内也受到广泛的关注。比如在东非国家坦桑尼亚就有那么一枚它的邮票。

无独有偶，世界上也有一种名为Etopirika的花。是的，你没有听错，它与该鸟类同名。它的花径大约有10厘米，整体花型呈对称开放状，非常娇艳欲滴。最后送上这朵美丽的花，希望各位UCG的读者朋友努力工作，拼命玩，天天鸟语花香。(^_^)【阿迪 提供】





▲来自遥远的国度坦桑尼亚的Etopirika纪念邮票。



◀鸟喙部分橙红的颜色非常鲜艳夺目。



▲看着这样的一朵花，真是心旷神怡。

文 南京新世界硬件研究所 编 胜负师

# PS2 A型手柄真伪识别方法

上期已将PS2 H柄原装与高仿之间的差异及识别方法作了介绍，按文中之约，今次特地再把PS2 55006限定版白色A型原柄与高仿A型柄之间异同点介绍一下，因众多玩家来信来电寻问最简便、最直观识别方法，容易做且做得到。本期只介绍较为直观识别方法。

## 1. 耳朵键（L2、R2）

取下原装手柄L2（或R2）键按钮，（用大拇指甲从L2或R2键的圆弧处向内压下后用力向外抠出耳朵键按钮），与高仿柄L2（或R2）键按钮，如下图：



▲A型原柄　▲高仿柄

①原柄的导电胶与高仿柄的导电胶颜色不同（这一点不太重要），因为导电胶的价格低廉，造柄的厂家可以随时更换。

②特别要注意的是导电胶放置的区域，如下图：



▲A型原柄　▲高仿柄

原柄导电胶是放在长方形的有卡槽内，而高仿柄的导电胶则是放在两边两条较长，中间两条较短的四条平行线槽内，这一点很重要，因为这是内部结构，作为厂家要把这套模具再更改会造成很大的经济损失，所以近阶段用此对比法判断真伪属于最可靠的识别方法之一。（市场变化很快，造假技术也会越来越高，任何识别法都有过时的时候，这一点玩家朋友必须注意，而我们会尽可能以最快速度更新识别方法，为玩家服务。）

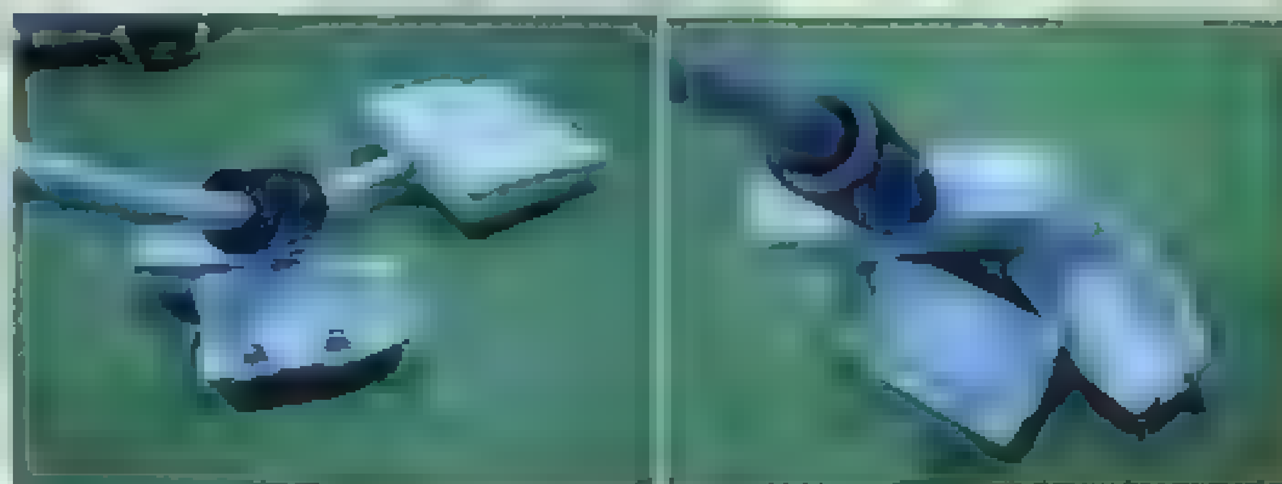
顺便讲一下，目前市场上还有一种白色高仿手柄是H型的，它的线是黑色的，但它的耳朵键内部导电胶与A型原柄颜色形状相似，但是导电胶槽却与A型高仿柄一样，如下图：



▲A型原柄　▲另一种高仿柄　▲另一种高仿柄

## 2. 消磁线圈

原柄消磁线圈的外径、长度与高仿柄的几乎一样，所不同的是：它们的内径不一样。原柄磁块的内径与线很吻合，使其在线上来回滑动较难，而高仿柄磁块的内径较大，可随意在线上滑动。如图所示：



▲A型原柄　▲高仿柄

## 3. 固定螺丝

原柄的固定螺丝是平头圆柱形螺丝，而高仿柄用的仍是锥形自攻丝，具体原因在上期已经解释过了，这里不再赘述。

以上是近期玩家在选购手柄时，从外观判断真伪的基本识别方法，适用于所有A型原柄与高仿柄。本着为消费者尽职的服务理念，我们会继续发表一些硬件真假识别方法，同时也希望玩友点击新世界电玩的网站，我们会竭诚为您服务。下次我们将介绍如何识别翻新GBA掌机，请大家不要错过。

**道歉声明：笔者在上次的H手柄真伪识别方法中，因行文仓促，出现了配图错误，第二部分原柄与高仿柄图片应交换。特此向UCG和广大读者表示最诚挚的歉意。**

## 你要POLO还是要它？

PS2和Xbox，作为目前市场上两大主力机种，受欢迎程度自然是一呼百应，目前这两款主机在市场上的售价基本在人民币1500元左右，如此高性能的游戏主机只卖这么一点钱，实在是很超值了，难怪都说游戏厂商都是在亏本卖硬件。

在游戏主机上开发游戏，也都是先在电脑上进行编程，然后再用专门的编译软件将电脑程序转化为游戏主机可以读取的程序，这个时候，就需要用到游戏专门的开发机来进行调试和运行了。不过游戏主机的开发机根本就不在市场上公开销售，即使是游戏开发商也是要取得某机种的开发授权才能买到开发机的，所以普通玩家很少有机会看到游戏机的开发机到底有几个鼻子几个眼睛的。（笑）为了满足大家的愿望，多边形特地跑到国内某知名游戏开发公司，对着他们的开发机狂拍一通，在此特地奉献给各位可爱的读者朋友们。

以下图片中，白色半透明的就是Xbox的Developement Kit，也就是开发机，外形的大小和普通Xbox差不多，但是要高一些，至于内部规格……很抱歉，这些还不能透露。那个黑黑的，和PS2看起来差不多的就是PS2的Developement Tool，不过个头和重量足可以抵得上好几台普通PS2了，多边形有贼心恐怕也是抱不动的。（笑）而那个绿色半透明的和Xbox一模一样大小的就是Xbox的Debug Kit，也就是除错机，它是用来测试和为程序除错用的，如果不是一旁标注着Debug Kit，你一定以为这就是一台限定版的Xbox。而PS2的Debug Station就和普通的PS2一模一样，如果两者放在一起，根本分辨不出来。

别看这些开发机和除错机外形没什么出众之处，可是它们的价格远不是一台游戏机能比拟的，这些开发机的价格都在2万美元以上，也就是说一台开发机就相当于一辆大众POLO轿车，是不是开始咂舌了？如果你是一名超级玩家，你是想要POLO还是要它呢？【多边形 提供】



▲外形比普通Xbox要高一些　颜色和前段时间某款限定版一模一样。



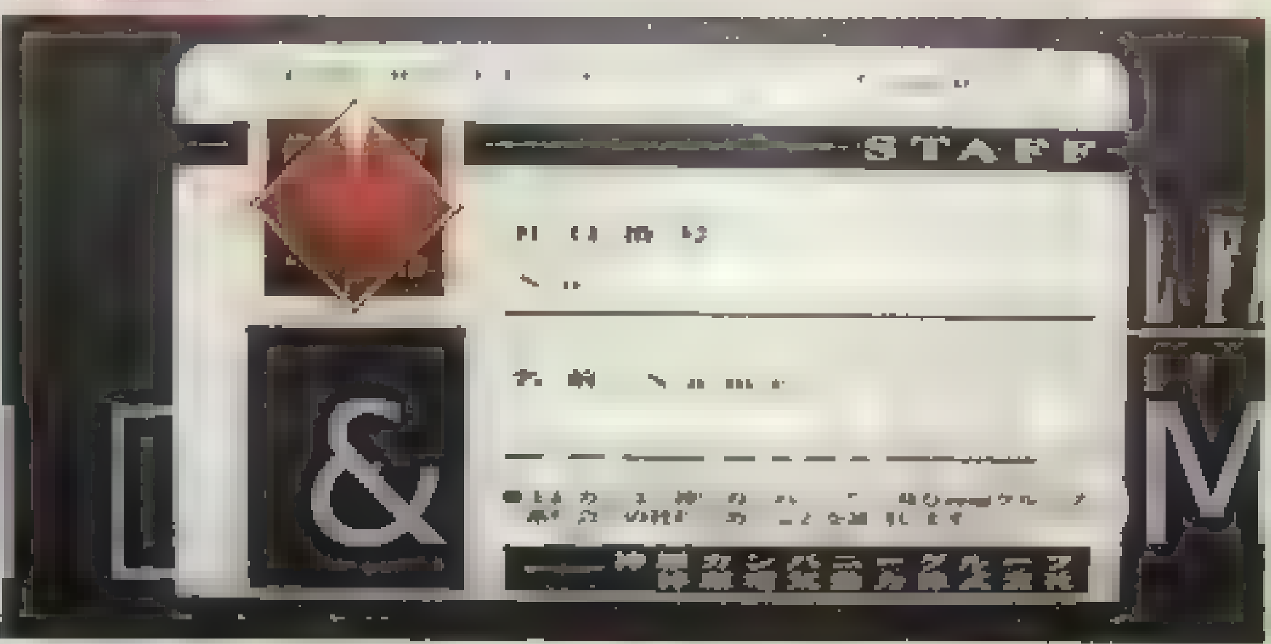
▲这个就和普通Xbox一样大小了，颜色相当惹眼。



▲PS2开发机的外形和重量都是数一数二的。

## 加入“神罗公司”

玩过《最终幻想VII》的玩家相信对“神罗”这个大企业都会有相当深刻的印象，现在《最终幻想VII 再临之子》即将上映，因此Square Enix也把这个老牌的公司搬出来，建立了一家“真正”的神罗公司。其实这并不是一个大家平时见到的企业，而是一个为《最终幻想VII》FANS而设立的网站。活动是由Square Enix、集英社和V Jump这3家公司合作，只要玩家在官方网站注册成为“神罗社员”，就可以获得特制的“神罗公司社员证”，并可以获得很多关于《最终幻想VII 再临之子》的新情报、壁纸等。但现在似乎还不接收国外社员……【猫太 提供】



# 问题小卖部




DEAR 胜负师，有几个问题麻烦你：

①《FF X 国际版》中，战斗中可以让 Tidus 主动去砍女性同伴来降低其好感度吗？②拿了飞空艇后回ミ　リカ寺院，有两个人守住要道，咋办？③《网球王子 Smash Hit 2》中，迹部景吾与桦地崇弘的必杀“荒废の协奏曲”怎样使用？【广州 DARK】

①这个方法据纱迦等人测试并没有效果。②拿了飞空艇后不能直接去寺院，请在发展一些剧情之后再去，应该就OK了。③荒废的协奏曲（迹部景吾专用）发动条件：1.必须为双打，同伴为桦地崇弘（气力槽在Lv.3以上）。2.迹部要站在前场，亲自击球后，在对手还未回击前，依提示按下R1+○。发动效果：迹部原地坐下，由桦地单人大力回球。此时桦地的力量超强，极易将对手的球拍击飞，但每次回球时消耗的体力也异常巨大。如果面对的是河村隆之类的力量型选手，则会演变成双方互相以大力抽击“肉搏”的场面，直至某一方力竭为止，场面当真壮观。注：此技曾在《网球王子》TV版中出现，不过那纯粹是迹对“主仆组合”藐视对手的自大表现。不过超绝美型的迹部景吾也正因有了这样一个潇洒的出场，人气度就此一路飙升……



UCG 的各位 RPG 达人们：小弟是一个 RPG 菜鸟，最近看到《FF VII：AC》的上佳表现，一时心血来潮，重温了一下《FF VII》。但是在游戏中遇到了一个相当棘手的问题，请务必指教小弟一番，小弟在此不胜感激！在DISK 1中，我打到了席德的飞机坠毁，并上了岸，按道理应该是去尤菲的故乡的，此时尤菲应该在队中并偷光了主角的魔石才对。但是我在游戏一开始到现在并没有遇到过尤菲一次！根本没见过尤菲的身影，到了尤菲的故乡后剧情也不知如何发展下去了！怎么办啊？【Email 问题】

尤菲的加入方法相当麻烦，胜负师是在第二次打《FF VII》时看了攻略才知道的，不过这样倒也让我印象深刻。在第一次打模拟战之后，克劳德一行人会经过一片草原，在这里游荡会随机遇上尤菲，并与之战斗。在战胜尤菲后，她就会提出5个问题，答错了的话尤菲就会离开。按照2、1、2、1、2的顺序回答，她就会加入队伍了。需要注意的是，回答问题时旁边会有个记录点，千万不要去碰，不然尤菲就会逃走。没有顺利加入时可以继续在草原搜索，依然有机会遇上尤菲。其实尤菲与文森特一样，不属于必要角色，在他们未加入的情况下依然可以发展剧情，直至通关，所以你大可不必耿耿于怀。

胜负师好！再过一阵子《红侠乔伊》的PS2版就要出了，所以想请教胜负师该作会不会因为PS2机能的问题而导致画面或其他一些细节上的缩水？（比如使用加速的VFX能力时出现画面拖慢的现象之类的）还有就是NGC上的《红侠乔伊》不是推出过一个再生版吗？都加入了一些什么新内容啊？望胜负师能抽空回答，谢谢。【上海 韦寅良】

《红侠乔伊》的PS2版即将推出，实际游戏画面的影像我已经看过了，可以肯定，PS2与NGC的机能差异在这款运用卡通渲染技术的游戏上并不会表现出来，PS2版可以说做到了120%的移植度。这多出的20%当然就是指新角色恶魔猎人但丁的加入，游戏中将对但丁枪剑结合的攻击方式进行“乔伊”式的还原，非常有意思。尽管只是个移植版，但对于PS2玩家来说，这款高品质的动作游戏是绝对不容错过的。至于“再生版”除了定价比较便宜外，还接受了部分玩家对于难度的抱怨，增加了一个超简单的SWEET难度，但不能使用普通版的记录比较麻烦。

胜负师你好，我是《Shinobi 忍》的超级FAN，我想请问一下上海达人KELVIN的最速极限影像中，他所使用的独门奥义“变向蓄力斩”是怎么使出来的？希望能告知一下，谢谢！【SHINOBI FANS：LEVI】

“变向蓄力斩”在“忍级”中已经不算是什么秘密了，使用方法也不像想象中那么困难。首先要按住R1键锁定某个敌人，（锁定模式选HOLD）然后按住□键蓄力，此时将摇杆紧推需要变向的那个方向，最后同时松开R1和□键就能使出变向蓄力斩了。操作要点在于最后一步同时松开R1和□键的误差不能大于1帧（1/60秒），稍加练习便能掌握。另外，《女忍》中没有变向蓄力斩。

各位编辑：由于受到奸商的坑害，不仅造成本人的经济损失，而且还造成心理上的伤害。所以下定决心坚定地支持正版，特别是看了《UCG》上美国之行的报道后，我想请问一下怎样才能从美国邮购到NGC和游戏？费用大概是多少？在哪些网站能够订购到以及相关事宜？我在这里先谢了。【ou yu】

您支持正版的决心值得鼓励，但是关于这些问题的回答可能会令你失望。前不久的自由谈中多边形的那篇讲美国游戏店的文章不知你看了没有，其中就讲到了关于海外订购的问题。一般的美国游戏店都因为成本及业务量的问题而没有开通海外业务，而网络方面，由于游戏的区码规定比DVD产品还要严格，国外正规的网上购买游戏产品的业务也不会对海外开放。唉！中国玩家总是在这样的时候显得力不从心。

## PS2 手柄识别小窍门

近一段时间，关于PS2手柄真伪辨别的问题真是十分热门啊！贵刊已经在游戏立方中刊登过两次此类的文章了，看后感觉不错。可是两篇文章都有一个共同点，那就是要确实地分辨出手柄的真假，非得拆开手柄不可。可是说实话，谁去买手柄时BOSS也不会当场把手柄给你拆开，让你验明正身的。（封条那一关就过不去）可是光看外表，高仿柄与原柄却又极其相似，如果没有使用过原柄的经验，那么被骗的可能性就非常大了。高高兴兴地买到家，以为是原柄，可是又觉得没把握，于是一狠心，把手柄拆开看个究竟（记住此时封条必坏），和杂志一对照，竟然是高仿柄，顿时石化中，可是封条已坏，就是找到BOSS理论，恐怕也不会有什么结果了，而此时玩家也只有自认倒霉了。难道就没有什么更好的方法了吗？当然不是！方法就是用“软件测试法”。说实话现在的高仿柄，做的真的是已经很完善了，几乎已经没有不对应的游戏了，可是假的终归是假的，就算能对应也不是100%对应的，而我说的这种不对应不是说不能玩游戏，而是在玩游戏时缺少功能。

首先说说《鬼武者2》和《鬼武者3》吧。如果你用的是高仿手柄的话，玩这两款游戏时，主角是无法使用蓄力攻击的，也就是说当你的主角已经能够使用蓄力攻击时，不管你怎样的按住R1键，你的武器上也不会闪出耀眼的光芒的。

其次就是南梦宫《杀戮开关》，这个就比较简单了，如果是高仿柄的话，在游戏开头熟悉系统的关卡里，有一个在把手雷往4个洞里抛的练习项目，无论你怎样调，也没办法把手雷抛进到第4个洞里的。

再有一款就是SCE的《我的暑假2》，使用高仿柄时如果你不改动设置的话，你是无论怎样使劲按×键主角也不会跑的。

好了，对于高仿手柄的软件辨别方法，我已经把我知道的全部说出来了，可能还有高仿手柄不对应的游戏，我还没有发现，不知对大家可否有帮助。在这里还是要奉劝广大玩家，如果你还没有原柄的话，马上就去买一个吧，因为等到下批更新的高仿手柄出来的时候，以上的软件测试法恐怕就要失灵了。【吉林市 孙野】

PS2手柄鉴别文章连这一期一共出现三次了，在读者中均有不错的反响，毕竟关系到不少玩家的切身利益。文章虽然专业，但因为种种原因，都有些瑕疵。也有一些玩家认为这些方法不可信，其实最主要的原因还是所谓的“道高一尺，魔高一丈”。当前适用的鉴别方法中提到的破绽应该也是造假者正在力图解决的问题，每过一段时间，造假工艺都会有长进，鉴别难度也会越来越大。上面所说的鉴别方法同样需要进一步的验证，但不管怎么说，都要感谢孙野读者将自己的经验与大家分享，提供这样简便的方法。希望大家能向这样的好同学看齐，能造福他人对于自己来说应该也是一种幸福吧。

问题请发至 电子邮件：gam




# 邪魔院



“邪魔院”是为了让大家学习日文而开设的栏目，在这里大家能看到游戏中的经典台词（每期小邪都会从最近的游戏中找出几句台词与大家分享）；也可以了解彼岸的文化，既然我们玩日本的游戏，也应该了解一下东瀛文化啊，说不定可以解开在游戏中所遇到的难题呢；对日语有什么问题，大家也尽管提出，小邪会为大家一一解答，不用怕重复，有的东西多看几遍，多说几遍就熟了，温故而知新，不是吗？另外，毕竟小邪不是日本人，如果在行文中有什么错误请大家尽管提出，大家互相鞭策共同学习不是更好么？

## 神秘の异度

不知道有多少人将《异度二章》通关并把所有隐藏要素都打出来了？36个C?都完成了么？隐藏BOSS都打过了么？不过今天我们可不是说这些，今天要说的是角色们的战斗胜利台词，呵呵，看看都有哪些吧。

卯月紫苑

**——行動（こうどう）が単純（たんじゅん）。楽勝（らくしょう）ね！**

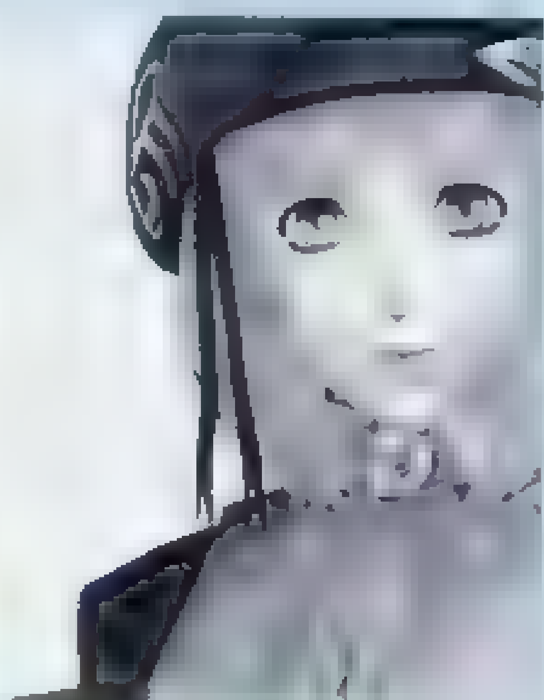
——kodou ga tanjun。rakusyou ne！

——行动太单调，轻松胜利！

呵呵，紫苑穿泳装然后摆出那个性感的姿势时，说这句话是再合适不过的了。(^_^) 这次《异度二章》里紫苑的确是漂亮啊，大家注意胜利时她腰部的扭动，连为紫苑配音的前田爱小姐在试玩时也大声叫“腰部！腰部！”呢。

KOS-MOS





**——敵（てき）、ルックス５％以下（いか）。雑魚（ざこ）と認識（にんしき）しました。**

——teki、rukkusu go paasennto ika。zako to ninsiki simasita。

——敌人Lux5%以下，确认为杂鱼。

第一次听到KOS-MOS说这句台词时差点没把口中的水喷出来，KOS-MOS不愧为第一强人啊！不知道这个杂鱼的标准是什么，我只知道在一个回合干掉所有敌人时KOS-MOS冒出了这句话……

卡奥斯

**——数多（あまた）の意識（いしき）に安（やす）らかなる眠（ねむ）りを。**

——amata no isiki ni yasuraka naru nemuri wo。

——安眠在无数意识中吧。

在游戏中卡奥斯的话都似乎隐含着特殊的含义，这个胜利台词也不例外。不过说起来为卡奥斯配音的保志总一朗的声音真的很适合这种温柔的男生啊。

卯月仁

**——愛刀（あいとう）を置（お）くのは、まだまだ先（さき）のようです。**

——aitou wo oku no wa、madamada saki no you desu。

——看来要放下爱刀，还要过一段时间啊。

总觉得船上泳装的仁说出这么严肃的话或者是放原本很酷的合体技时很搞笑，制作人也太恶搞了吧，怎么只给仁一块兜裆布呢…… b

基克

**——お前（まえ）たちの敗北（はいぼく）は、既（すで）に決（き）まっていた。**



——omaetaci no haiboku wa、sudeni kimatteita。

——你们的失败早就决定了。

为什么我听到这句头脑中立即浮现出的是健次郎的“你已经死了”呢？只能说当年《北斗神拳》那部动画给我的印象太深了吧。kuso……

MOMO

**——最近（さいきん）、ちょっと戦闘（せんとう）タイプかな。**

——saikin…tyotto sentou taipu kana。

——最近好像变成战斗类型了啊。

可爱的小MOMO。(>_<) 这代MOMO超强啊！人也可爱了，也实用了。你就不用什么观测了吧，反正都是战斗同伴，老老实实战斗吧，说起来你的战斗力也不低啊。(^_^)

Jr.

——Go ahead，make my day.

——前进，创造我的未来。

想必能听懂这句英语的人少之又少吧，最初小邪我还以为是德语呢……（-_-b）发音实在是……不敢恭维啊……不过听到这句我对我的英语有信心了……

## 日本文化一角

**日本語（にほんご）**

说起日语本身，就语言学上的语系所属而言是很难将它定到哪一个语系的，比如我们中文就是汉藏语系，而英语或法语则是印欧语系。但日语就不一样了，它与这些语系的构造完全不一样，特别是欧美人，对于他们而言日语是门非常难的语言。

日语是在一个长时期、比较安定的共同体中形成的语言，所以共同体成员即使没有将已知的事情完完整整地表达出来，大家还是会领会对方想要表达的内容，这样导致的结果就是我们经常看到或听到的日本人说话只说一半的情况。另外，为了不让听话者过分期待自己想说的话，所以说话时尽量要避开断定的语气，因此很多人西方人会误认为日本人不能明确说出自己的意见。这也是我们为什么说日语是门“曖昧（あいまい）”的语言。

**方言（ほうげん）**

由于日本的各地被山岳地带隔开，所以以前很多共同体不像现在这样交流那么方便，从而形成了独自的地方语言。就像中国的粤语、四川方言、东北方言等方言一样。日本曾有一段时间东北地方和九州地方的的人交流非常困难，直到近代以东京的语言作为标准语后这种方言不通的情况才得以缓解。对于游戏玩家而言最熟悉的日本方言莫过于大



阪腔了，李红兰、椎拳崇说的就是大阪腔。（为什么游戏中的中国人大都说大阪话呢……不解……听听《街霸3.3》里田中敦子姐姐那句“祝你好运”，多强！）而小邪听从日本回来的先辈说，最近日本流行大阪腔……说起来中国也是一样啊，普通话就是标准语，说实话，小邪至今还听不懂粤语。（猪太 来，哥哥教你~邪魔……T T）

## 日语Q&A



Q：能不能简单谈谈敬语？

A：说到敬语，日语的确是敬语很讲究的国家，这也是日语的特色之一。当然，也不光是日语才有敬语，像中文、泰语、韩语等语言中都有敬语。日语敬语有尊他敬语、自谦语、叮咛语之分，像我们在游戏读盘画面中看到的“お待（ま）ちください”就是尊他敬语，而我们经常说的“お願（ねが）いします”就是自谦敬语，而那些什么“了解（りょうかい）します”、“私（わたし）は学生（がくせい）です。”等这些带“ます”、“です”就是叮咛语，只是说话语气比较正规而已。说起来有时连日本人自己都会把尊他和自谦的敬语搞错呢。（敬语的问题的确比较复杂，大家不要怕重复哦。^ ^）



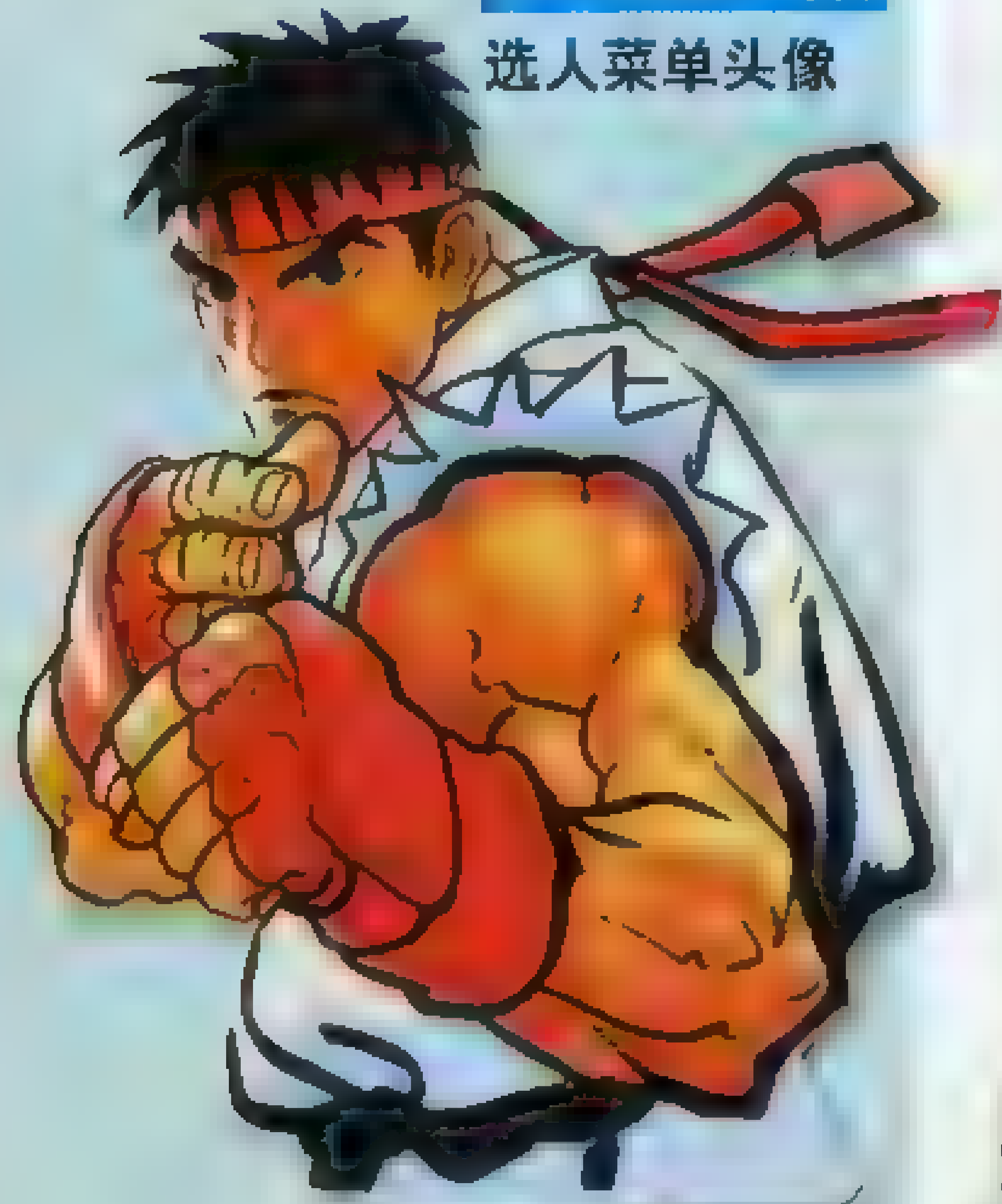

# 带你进入游戏画师创造的梦幻世界中

## 安田朗

**Profile**

| | |
|---|---|
| 本 名 | 安田朗 |
| 笔 名 | あきまん、AKIMAN |
| 性 别 | 男 |
| 身 高 | 172cm |
| 体 重 | 161磅 |
| 爱 好 | 高达（这是当然的！） |
| 最 喜 | 安彦良和（神一样的人物） |
| 爱 的 | Frank Frazetta |
| 画 家 | N・C・Wyeth |
| 偏爱的服装 | 唐装 |
| 作画用电脑 | Power Mac G4（双1.25 GHz CPU 2 GB内存，现在已经升级成G5）苹果22英寸显示器，绘图工具是Photoshop7 |



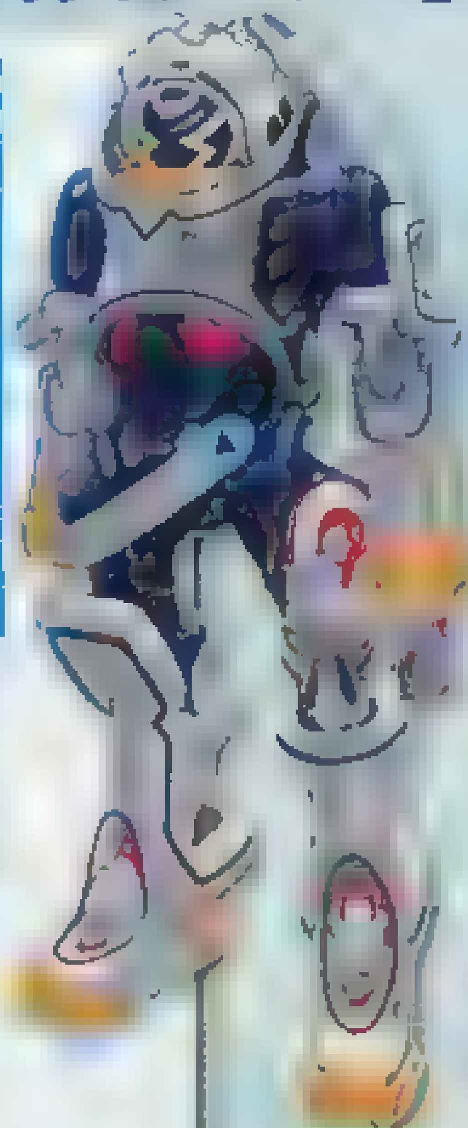


街头霸王III 选人菜单头像

安田朗1964年7月21日生于日本北海道钏路市，说起来大家拿到这期杂志的时候他刚过完40岁的生日呢！安田朗于1983年进入东京设计师学院商业设计系就读，但是1984年就中途退学了。1985年的时候，他加入了某个动画制作会社，但是当年就因为报酬的问题辞职了。之后他又经历了几次失败的工作。同年，安田朗以临时工的形式加入Capcom的东京支社，参与FC版《1942》的外包装插画制作工作。1986年，安田朗调往Capcom大阪本社的第3企画室。在Capcom成立了专门的设计部的时候，他就成为了该部门的领导角色。连现在Capcom的当红设计师西村绢也都是因为当年在《GAMEST》杂志上看到了他的作品才毅然决定加入Capcom的。



街头霸王II 集换卡用插画



超人机王吉莱纳 主角机

### 参与作品（Capcom部分）

- 快打旋风
- 战场之狼2
- 街头霸王II
- 超级街头霸王II
- 名将
- 惩戒者
- 恶魔战士
- 恶魔战士2
- X-MEN
- 超级漫画英雄
- 街头霸王ZERO2
- 街头霸王ZERO3
- 街头霸王III
- 街头霸王III 三度冲击
- 星际悍将
- 快打旋风 复仇
- 力量之石
- 力量之石2
- 及其他



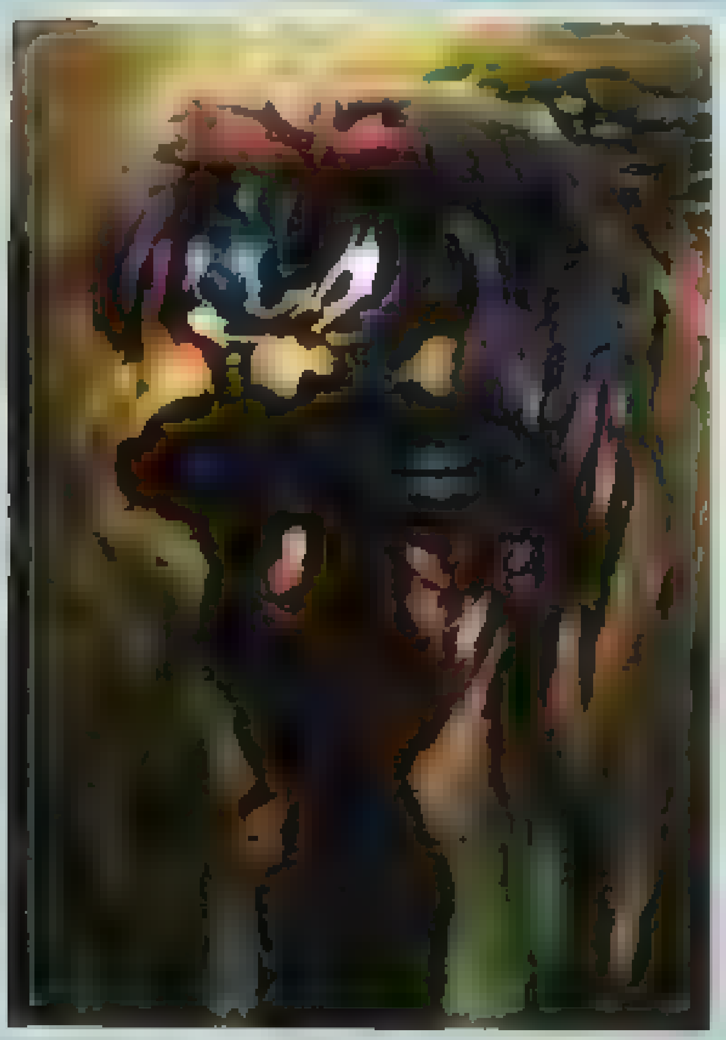
随笔







别看安田朗的主要工作是画师，设计了很多魅力无穷的角色，其实早期他在第3企画室作为企画师也参与过很多游戏的。说到他参与过的游戏（这里既包含了角色设计，也包含了他参与企画的作品），报出名来的话大家都是很熟悉的。像春丽这位格斗游戏界的大姐就是由安田先生亲手创造出来的。由于安田先生参与的作品实在太多，我们在列表中只精选一些最出名的，不过光是看到这一部分大家的下巴已经掉下来了吧！



上图为安田先生在日版《噬魂者》绘制的插画，是阿修罗的私人珍藏品之一！

安田先生不仅画功一流，其画风也非常多变，更加彰显其实力。下图为《Turn A Gundam》剧场版动画的DVD包装插画。

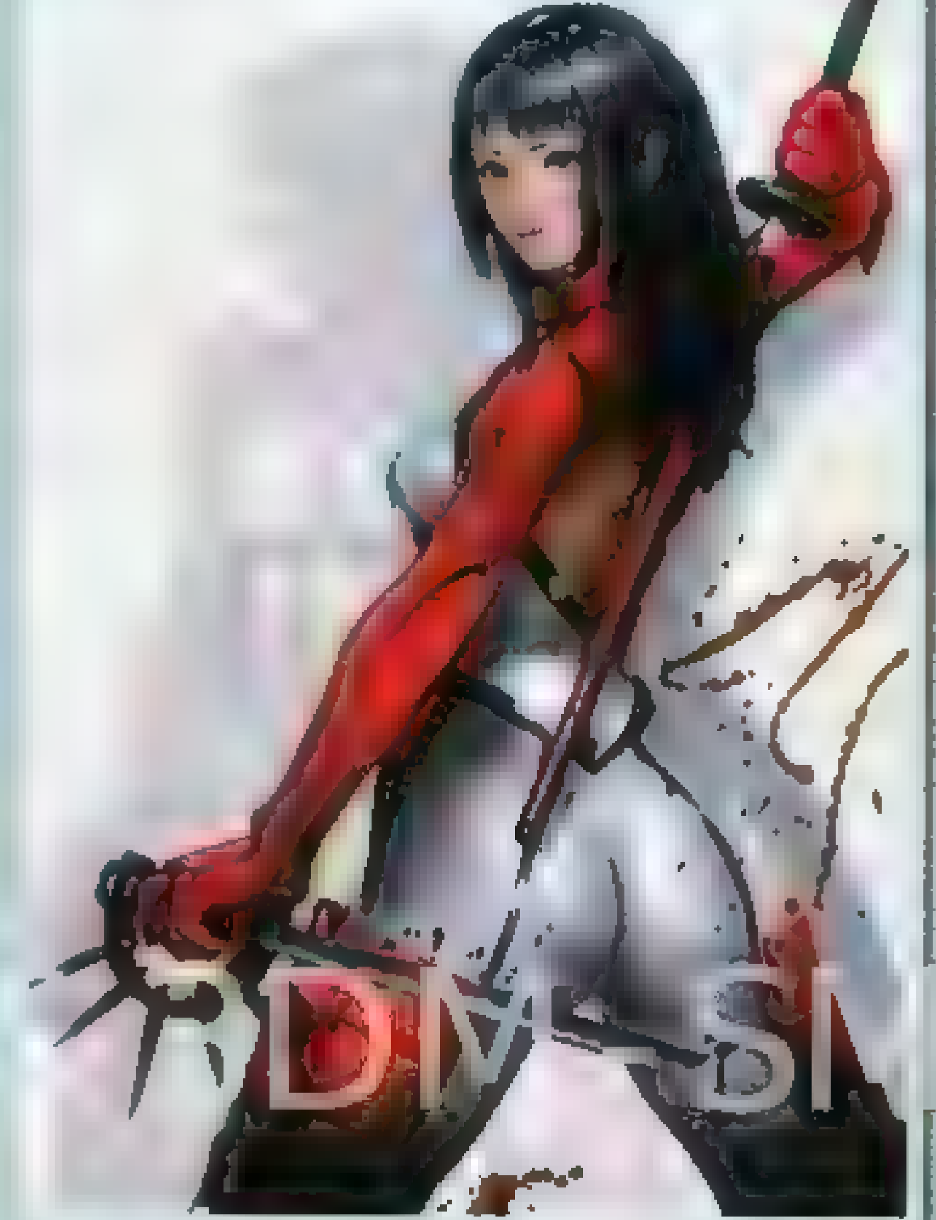


1998年，安田朗以自己的笔名あきまん为名创立了公司。之后，在大神富野由悠季的邀请下参与了富士电视台的动画《Turn A Gundam》的制作，负责角色设计。2001年，因为Capcom要开发新的《荒野大镖客》（后来转由美国公司Rockstar制作发行，已推出）而出差到美国加利福尼亚州圣迭戈。同年，由角川书店发行了他个人的第一本画集《Turn A Gundam》（珍品啊）。2002年，他继续接受富野大神的邀请，参与了由WOWOW制作的富野流新动画《超人机 王者盖纳》（OVERMAN KING GAINER），负责该作品的机械设定。同时，他提携自己在Capcom时的后辈西村绢担任该作的人物设定。2003年，结束了《荒野大镖客》工作的安田朗回到日本，于6月28日正式离开Capcom成为独立插画家，之后将住宅从Capcom本社所在的大阪搬到了东京。

安田朗离开Capcom纯粹是因为个人希望更加自由、能够接触更多类型工作的原因，他也没有因此和Capcom断绝关系。实际上近来Capcom的很多相关周边依然邀请他负责插画工作，比如前一段时间推出的DVD《格斗武真传》的包装设计等。他最新的作品是和SEGA合作的《Kunoichi忍》，他担任了游戏的人物设定一职。







# 一骑当千 第六回

**属于"无双"众的游戏专页！**

自第91期五回连载结束之后，"一骑当千"专页再开！这次的焦点是今年9月的《战国无双 猛将传》。算算时间，离游戏发售的日子已经不远了。《战国无双》的游戏背景是日本战国时期，国内玩家对其了解程度远远不及《三国无双》，这也使得大家对游戏缺乏亲切感。相信很多人都是因为《三国无双》而去玩这款游戏的吧？希望这个不定期刊登的无双专页能够使你在游戏中找到更多乐趣！

## 信长·秀吉·家康

在《战国无双》发售前，官方只公布了织田信长一人的情报，但玩家们坚信游戏中也可以使用羽柴秀吉和德川家康。的确，在一款描述日本战国的游戏中，如果没有织田信长、羽柴秀吉、德川家康这战国三巨头，这简直无法想象。但游戏实际发售后，玩家才发现，虽然羽柴秀吉和德川家康都拥有自己的特定造型，但这两人是不能使用的。

半年时间一瞬即逝，现在《战国无双 猛将传》又要发售了。官方最早公布时就宣称将有4位新角色。因为在《战国无双》中德川家康、羽柴秀吉、今川义元、浅井长政、本愿寺显如都是有特定造型但不能使用的角色，所以大部分人都以为这4位角色必定是从以上这5人中选出的，而羽柴秀吉和德川家康两人更是必定入选。但结果是德川家康依然使用不能。

仔细一想，这和战国历史倒是颇为相似。先是织田信长天下布武，征服了大半个日本。后来织田信长在明智光秀发动的本能寺之变中去世，羽柴秀吉乘机取得领导权，最后一统日本，并改名为丰臣秀吉。羽柴秀吉死后，德川家康发动战争并最终获胜，开创了德川幕府时代，成为了最后的胜利者。照这样来看的话，那么只有在下一部作品中德川家康才会真正成为可以使用的角色了。



▲《战国无双 猛将传》新增角色 羽柴秀吉、今川义元、本多忠胜、稻姬。

## 战国第一猛将 本多忠胜

本多忠胜在《战国无双 猛将传》中登场，也算是了了日本玩家的一大心愿。本多忠胜是战国中后期的名将，世称"战国第一猛将"、"鬼之平八"，也是德川四天王和德川三杰之一。本多忠胜天文十七年(1548)二月八日生于三河，是本多忠高的长男，幼名锅之助，通称平八郎，所以也人叫他本多平八郎。



▲《太阁立志传Ⅴ》的本多忠胜，超帅的家伙。

本多忠胜的象征是头上的鹿角兜和手中的名枪蜻蛉切。他曾经参加过大大小小五十七战，从未受过伤。本多忠胜无论是在历史上，还是在日本人眼中，都是以武勇的形象为主。如果没有本多忠胜，德川家可能早在三方原之战就已灭亡。而他的谋略也相当有名，他多次以寡敌众并取得胜利，这绝非只靠个人的勇猛所能做到。日本史学家把本多忠胜比喻为"日本的赵子龙"，这样可能更容易让大家理解吧。



▲《鬼武者3》中的本多忠胜。

在《战国无双》中本多忠胜已有多次出场机会，不过此时他还只是一位"大众脸"武将。三方原之战是本多忠胜戏份最多的一战，真田幸村的三方原之战中有一个任务名叫"唐の头に本多平八"（任务名可在宝物库中查到）。历史上德川军在三方原之战中大败，多亏本多忠胜奋战至最后，才确保德川家康撤退成功。战后武田信玄召开军议会，其近习小杉左近大赞道："德川家康有两样过人之处，其一是他的唐之头兜，其二就是本多平八！"当时二十四岁的忠胜也因此武名威振甲斐、骏府两州。这就是这个任务名的由来。

名枪蜻蛉切（蜻蛉就是蜻蜓）是本多忠胜的象征之一，这把枪是德川家康赐给他的。由于在《战国无双》中本多忠胜还不是可使用的角色，所以蜻蛉切成了自创武将·枪的最强武器。可以想象，在《战国无双 猛将传》中，蜻蛉切就会物归原主了。

除了《战国无双》外，说到本多忠胜，大家应该会想到《鬼武者3》中的那位胡子大叔吧！虽然他最后死于森兰丸的诡计，但游戏通关之后会追加专门讲述他故事的"平八无赖传"模式，也算是对他的补完吧！

## 谜之新角色 稻姬

作为《战国无双 猛将传》4名新增角色中惟一的女性，稻姬尤其引人关注。这位稻姬究竟是谁呢？下面请听我慢慢道来。



▲稻姬的历史画像（仅供参考 可以无视）。

稻姬又名小松姬，是本多忠胜的长女。后来稻姬成了德川家康（也有人说是秀忠）的养女，嫁给真田信之，和真田信之生有两男两女。真田信之是真田幸村的哥哥，稻姬也就是真田幸村的嫂子了。在东西军交战之际，在两人的父亲真田昌幸的授意下，真田幸村加入西军对抗德川家康，真田信之则加入德川家康的东军，使得无论东西两军谁胜谁负，真田家的血脉都能得以保存。而正是因为有稻姬这一层关系，真田信之才能在德川家康手下生存下去。稻姬于元和6年（1620年）在鸿巢身亡，当年49岁。当然光是身分还不足以成为稻姬加入游戏的理由，历史上稻姬也是以胆识过人而著称的。

**挑夫** 传说稻姬到了该结婚的年龄时，有一天德川家康把各大名的儿子带到浜松城，准备为稻姬找一个对象。稻姬走到每一个武士面前，把他的胡子抓起来仔细看。虽然是很无理的举动，但是这些武士都被稻姬的气魄压住，什么话都说不出来。稻姬来到信之的眼前时信之突然抓住她的手不放，说"你太无理了！"周围的气氛一下子紧张起来。但是谁也没想到稻姬不但没有生气，反而认为这个人以后肯定能成为大人物，于是跟家康说："我要嫁给真田信之！"家康对稻姬挑选对象的方式感到很吃惊，但是最后稻姬还是嫁给了真田信之。

**夺取** 关原之战之后，本来是真田昌幸领地的上田城，被割给了真田信之。这时稻姬夺取了前田家献给将军家的供品，她的理由是"既然是给德川秀忠将军的物品，那么作为德川家康之养女的我也有权利获得。"担任运送的前田家家臣当然不干了。于是稻姬把自己的手上涂了墨，在纸上印了个手印，写道"将军家的供品被这只手拿到了！"，然后交给了将军德川秀忠。秀忠对父亲的养女此举也无可奈何。

**身姿** 这是关原之战以前的故事。为了保存真田家的血脉，真田昌幸和真田幸村父子离开了德川军，回到自己的领地。只有真田信之依然留在德川军中。离开德川军的昌幸和幸村在回上田的途中路过信之的沼田城，此时沼田城里只有稻姬和少数士兵。不知道是想"在成为敌人之前看到孙子最后一眼"，还是"干脆趁着这个时机把沼田城占领"，真田昌幸一行来到了沼田城城门前。稻姬派出一名使者，对昌幸说："既然已经成为敌人，我们就不能让你们进城。"听到这句话昌幸怒气冲天，无论如何也想要进城。在这时候稻姬亲自披甲上阵，手里拿着刀大喊："快把这些无理的长辈抓起来！"结果昌幸一行无法进入沼田城，只能到正觉寺休息。据说当时昌幸赞叹稻姬说："不愧是本多忠胜的女儿，武家的妻女应该有这种志气才对！"后来稻姬带着他的子女来到正觉寺许下了昌幸的"想见孙子最后一眼"的愿望，此外还带着很多士兵在一旁监视。

先不管以上逸闻是否属实，如果真要加入新的女性角色的话，至少可以数出5位名气在稻姬之上的人选。而稻姬加入的原因，想必是因为她和本多忠胜与真田幸村的关系吧！毕竟这样编故事要容易很多。



# MOBILEZone



## 手机快报

Console Express

### 索尼爱立信 K700C

K700C
银色或蓝银色
GSM GPRS 900/1800/1900MHz
99×46 5×19.5mm
大约93克
最长420分钟
最长300小时
2004年7月
65536色TFT彩色屏幕（176×220）
40和弦
内置30万像素数码相机（可持续拍摄动画），41MB大容量内存，内置FM调频收音机，MP3播放功能，支持JAVA，WAP2.0 via GPRS，内置金山电子词典
3650元



对于喜爱索尼爱立信手机的玩家来说，恐怕K700C带给你们最大的惊喜可能不是超大的内存，不是内置30万像素的数码相机，也不是MP3播放功能，而是菜单反应速度的提升。（笑）K700C的菜单与以往的T系列比较相似，但经过了一些细微调整，更方便也更快捷，可能是借助于新的软件系统和处理器，从前一直为人诟病的反应速度有了很大的改进。另外需要提醒的是K700C的屏幕虽然看起来尺寸没什么变化，但分辨率要大大高于T628/Z608（前者176X220，后者128X160）。K700C的屏幕分辨率与NOKIA采用Symbian的7650 6610系列相同，显示效果也很细腻。K700c的机能十分强劲，普通用户能够想到的功能也一应俱全，不过惟一的遗憾是电池似乎没有老机型那样耐用，这可能是个需要改进的地方。目前K700c的售价还是居高不下，但是随着新机种的不断上市，相信年底之前一定会降到合理的价位。

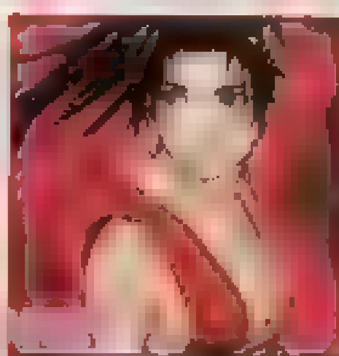
# UCG MOBILE

UCG互动短信俱乐部

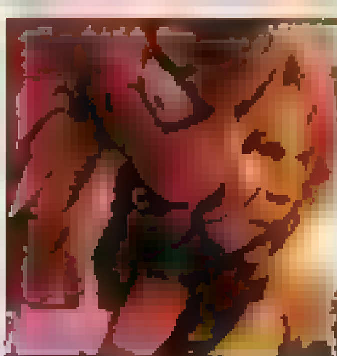
## 彩图下载Ver.6

Q版小编形象的手机图片已经增添至15张，相信在下期就可以把所有的形象都转换成图片。在"小编形象图片计划"结束后，接下来将会是更多经典的场面和更帅气的角色图片，同时，读者们也要继续推荐图片或铃声给我们哦！彩图下载的方法是：**发送图片代码到3355（每张资费2元）。**

### 读者人气系列



《KOF》
不知火舞
发送520031到3355



《蜘蛛侠2》
蜘蛛侠
发送520035到3355





多边形
发送520032到3355





卡伦
发送520033到3355





星夜
发送520034到3355

### UCG小编形象 全收集Poject.4



阿修罗
发送520027到3355



邪魔天使
发送520026到3355



SOUL
发送520028到3355



liky
发送520023到3355



触角狮
发送520021到3355



黎焰
发送520022到3355



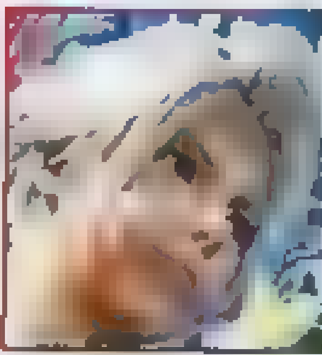
GOUKI
发送520018到3355



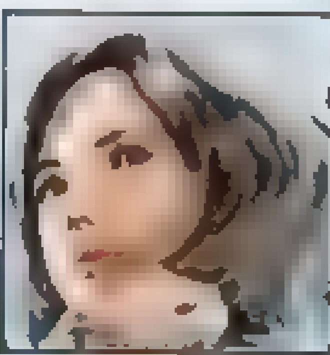
纱湖
发送520017到3355



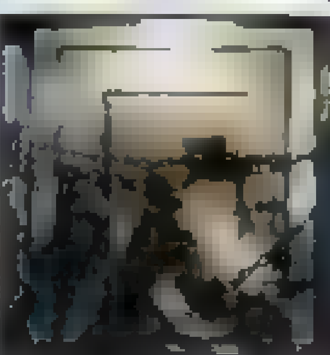
发送520016到3355



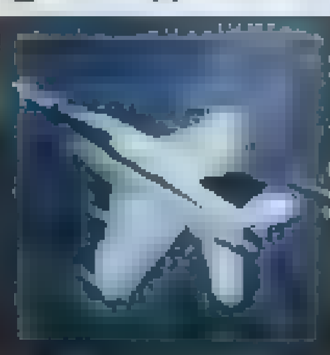
《最终幻想XII》
发送520025到3355



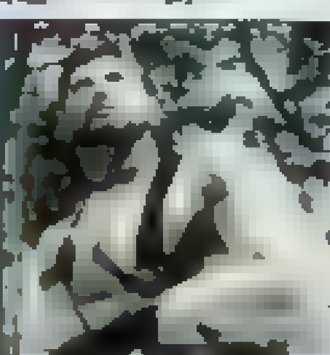
《最终幻想XII》
发送520024到3355



《寂静岭4》
发送520029到3355



《皇牌空战4》
发送520019到3355



《潜龙谍影3》
发送520020到3355



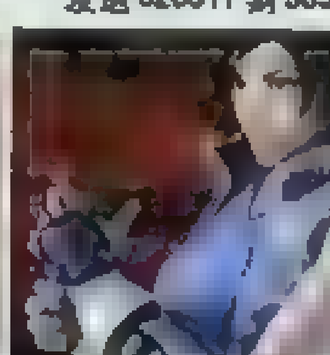
《最终幻想XI》
发送520012到3355



《生化危机0》
发送520013到3355



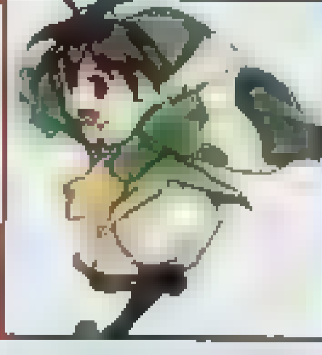
《生化危机4》
发送520014到3355



《铁拳5》
发送520015到3355



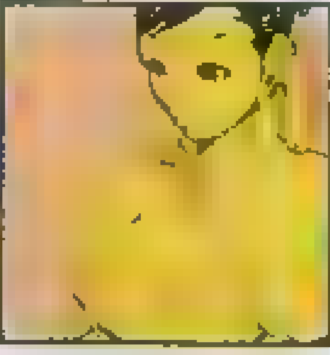
《塞尔达传说》
发送520010到3355



发送520001到3355



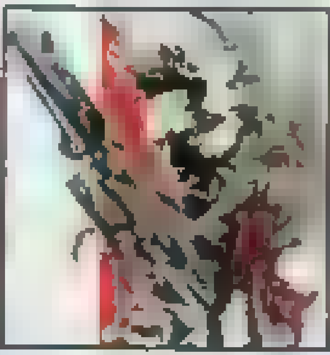
发送520002到3355



发送520003到3355



发送520004到3355



发送520005到3355



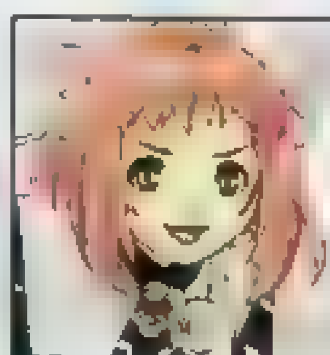
发送520006到3355



发送520011到3355



发送520007到3355



发送520008到3355

热门图片 由您决定

发送DC+您推荐的游戏图片名称到3355770，选出后期热门图片

### 温馨提示

参加"短信排行榜"、"一句话评刊"和"Gamehalo有奖问答"的读者有机会得到精美纪念品，而定制"短信新闻"的读者更可以得到每月抽选的大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS，（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拨打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！

### 铃声下载 Ver.4

《女神侧身像》战斗音乐
发送210912到3355

《宿命传说2》BOSS战音乐
发送210910到3355

《超时空之钥》千年祭主题音乐
发送210911到3355

《最终幻想X》战斗音乐
发送210853到3355

《我的暑假2》结局主题音乐
发送210867到3355

来自《最终幻想X-2》的《千言万语》
发送280003到3355

来自《仙乐传说》的《Starry Heavens》
发送280002到3355

来自《战国无双》的《Be The One》
发送280001到3355

《无尽沙加》战斗音乐
发送210868到3355

来自《最终幻想IX》的《melodies Of Life》
发送210707到3355

来自《寂静岭3》的《You're Not Here》
发送210709到3355

来自《星之海洋3》的《忘记如何飞翔的小鸟》
发送210720到3355



# SOUL的秘密花园

## 本期关键词 古董级游戏主机

哇哈哈，本期秘密花园就由我多边形乱入客串了。在今年E3大展上有一个特殊的展台，上面展出了无数古董机器，现在可都是一些价值连城的珍品啊。多边形用颤抖的双手拍下了它们的尊容，大家就一起来顶礼膜拜一下吧。

SOUL注：最近好像有不少新主机要公布呢，在新主机公布之前，大家先一起来好好看看以往主机在设计上的创意，相信有这个出发点，大家在看这些古董的时候会更有趣。





TurboGrafx-16主机（也就是PC-E的美版），NEC出品。主机上那个凹槽就是放游戏卡的，非常小的卡喔。



雅达利的JAGUAR（美洲虎）是自Atari 2600之后第二部有影响力的主机，1993年就能推出64位主机！



全名Channel F，Fairchild公司在1976年推出的一款主机，其实它才是第一款可换卡的游戏机。



1982年问世的Colecovision，同样是既可以插磁碟又可以插卡带。（主机好大啊！）



1977年推出的Atari 2600型主机（当时叫VCS），FC之前最流行的家用机！正是它开创了电视游戏新时代！



1984年的Atari 7800型，是FC取得成功之后雅达利才推出的，造型设计很简约。



于1993年推出的新型FC的美版（就是增加了AV输出）。美版FC卡带……真的是太大了……



世嘉的Master System最早于1987年推出，也就是世嘉的第四代家用机，造型和1988年推出的MD有某些相同之处。



美版FC不但名称改成了NES，造型也完全不同，以今天的眼光来看，这造型真“朴素”……

一大堆Game & Watch，这才是任天堂掌机的始祖，记得多边形小时候曾经有过一台，如果能保留到现在，估计也是“价值连城”了吧？

一大堆“异形”Game & Watch的主机，外型设计都比较特别，比如说最上方那个主机和控制器分离式的设计就很有意思。

1990年推出的PC-E主机的掌机版，日本名为PC E GT，机能超强，可以直接使用[illegible]卡，不过……[illegible]“超强”的价格和电池使用时间毁了它。造型不错，可以说是“豪华版的GB”。



真正古董中的古董！看这个木制外形、旋扭式操纵器、原始的《PONG》游戏，流泪……（T T）



世嘉MD的美版，名为GENESIS，造型比MD简约，少了MD的那种豪华感。



次世代主机的先锋——3DO，于1994年3月率先推出，主机和手柄的造型到现在看起来还是觉得蛮漂亮的。



1990年推出的Neo Geo主机，右下角就是插记忆卡的地方。呵呵，当时SNK就想到用记忆卡了



1982年推出的Arcada 2001，两个控制器可以很“完好”地放置在主机上，注意控制器上的按键数



1979年推出的Atari 800型主机，非纯粹的游戏主机，当时售价近1000美元，Oh my God!



美版SS，主机外形和日版差别不大，但注意看包装箱上的美版SS手柄，比日版更酷喔。



世嘉的MD，1988年推出，现在再看，感觉MD比SFC漂亮



美版的SFC（即SNES），主机和卡带的外形都和日版有很大差别



世嘉的32X，一款高不成低不就的“主机”，要借助MD才能使用。



1980年推出的史上第一台16位主机Intellivision！在当时一度风头胜过Atari 2600哦！




Odyssey[2]主机，1978年问世，在当时美国国内曾一度引起抢购风潮，也带有键盘



1982年推出的Vectrex主机，自带显示器！



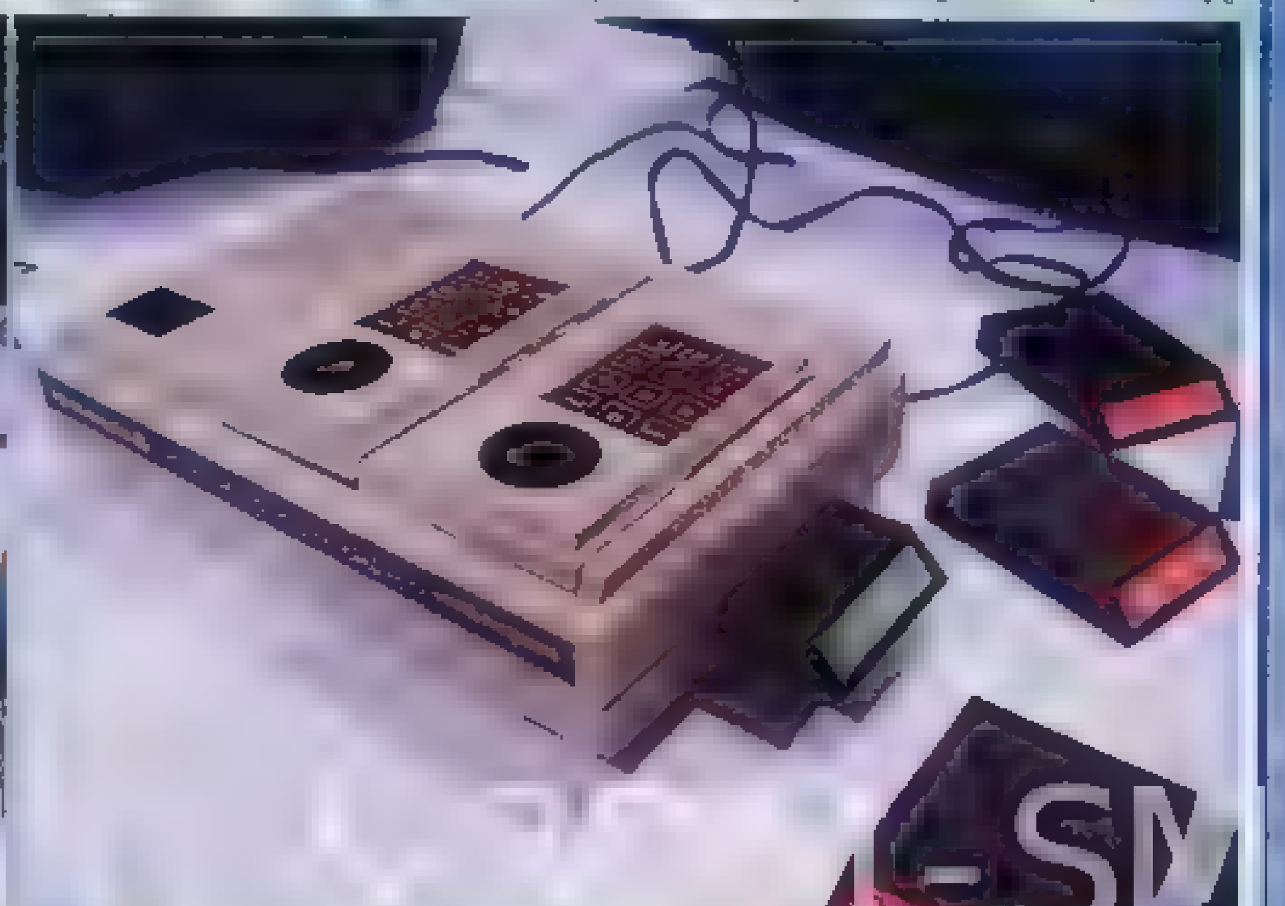
世嘉在美国发售的Master System Ⅱ，主机有内置游戏，注意手柄仍是Master System的。



任天堂1995年推出的Virtua Boy，充满超前设计理念，手柄的设计现在仍让人觉得新颖。



极经典的苹果Ⅱ型电脑，虽然不是纯粹的游戏主机，但是上面的经典游戏还不少，例如“挖金块”



1983年推出的Intellivision Ⅱ型主机，Intellivision系列主机是唯一一台经历Atari Shock后仍能幸存下来的主机。

文 MONKEYKING 编 卡伦

攻略透解 Guide Through

# 数码恶魔传说 天魔变






数码恶魔传说 天魔变 | Atlus | RPG
PS2 | 2004年7月15日

[illegible]

……的做法。

从剧情来说这一作表现得……[illegible]……部分都相当优秀。当作重玩而不是重剧情的RPG来玩的话，也依然是不可多得好玩的RPG之一了。这里的"玩"是PLAY，是指的玩家可以直接操控的部分。实际上即使有剧情攻略，日式RPG对中国玩家来说也始终是有一层隔膜的。"可以PLAY"是制成不分国界……"游戏性"这东西不好……[illegible]

希望能通过这篇攻略，让读者在游戏里少跑冤枉路，更加轻松地PLAY游戏。那么，让我们开始吧。

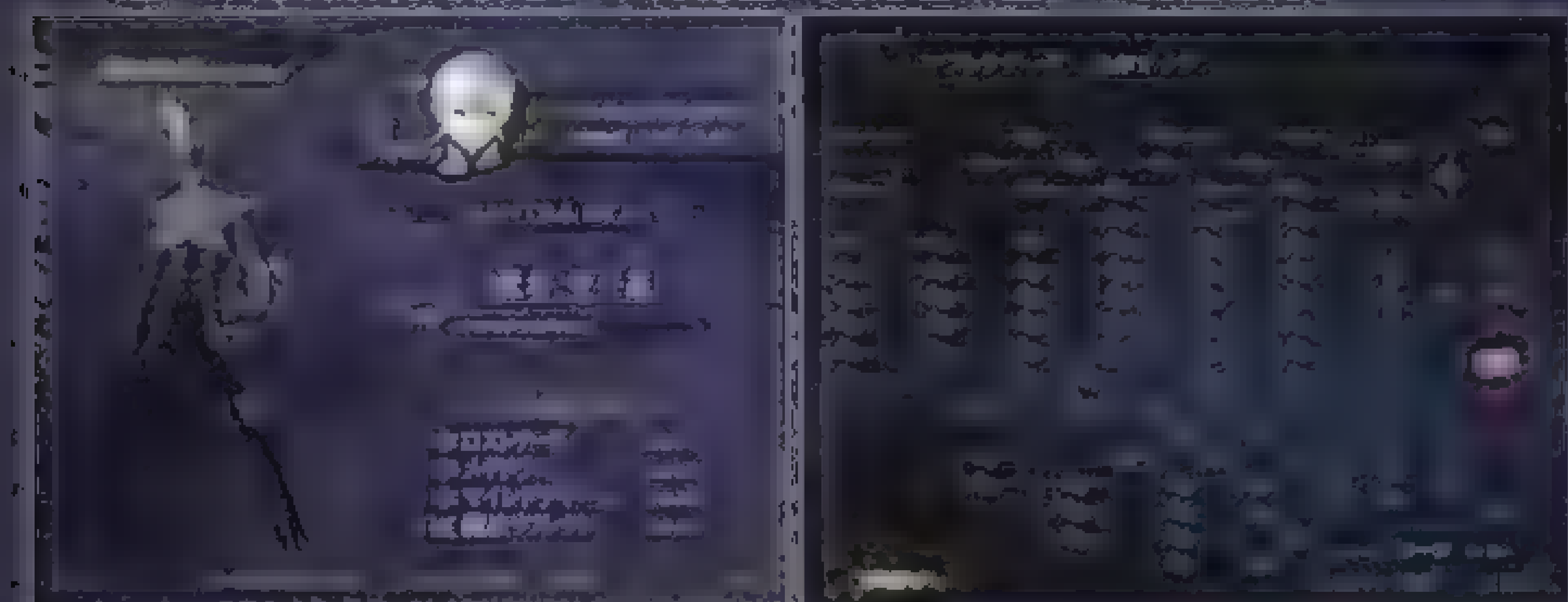


▲玩家可以参看这两张图，看看右边的3D画面是否已经相当接近原画的感觉

## 系统篇

### 曼斗罗

这一作育成系统的核心，单调易懂，变化也丰富，平衡性也好。



"曼斗罗"其实就是技能包，角色的成长一律从最左边的曼斗罗开始，发展路线有单线也有复线。单线的是简单地从左往后master（习得技能）即可，复线的则是必须将几条线上的曼斗罗都MASTER后，几条线最后交汇之处的曼斗罗才会出现。没有和左边任何路线连接的曼斗罗则需要满足一定条件才能习得。因此尽管玩家可以选择任意一条线开始作为培养的起点，中途也可以任意换线，但是为了最后能够习得强力的上位曼斗罗，尽量选择最后交汇在一起的路线来发展较好。

角色状态画面可以看到EXP和AP这两项数据。EXP是单纯的经验值，关系角色的LVUP。下边那个能量槽一样的彩色管子是AP值，曼斗罗系统所需要的经验。战斗中打倒敌人就会全员获得AP，用捕食技吃掉敌人则是捕食者获得全部AP。AP蓄满一管以后就可以习得新的技能，也就是说，EXP和AP是两项独立的数值。习得技能可以通过菜单里的七……来自由替换，最初每个角色可以装备4个，LV10可以装6个，LV20装8个。

这一作的能力分为力、体、魔、速、运5项。力：物理攻击力；体：HP和防御力；魔：魔法攻击力、防御力；速：命中、回避能力；运：对各种攻击的回避几率、会心一击的几率、战斗后得到道具的几率。

### 战斗画面指令

FIGHT：使用通常攻击、特技、魔法进行战斗。这一栏最下面的"次回"是放弃行动，消耗……个行动力，省下……个行动力给同伴，对于调节队伍



▲右上角就是行动力点数

活用防御壁将敌人的攻击无效化，不仅可以立即夺取行动主导，还容易令敌人陷入恐惧。不过一定要记住，在一个回合中如果使用几种防御壁，只有最后的那个防御壁生效。（如右上图）

的行动力非常有用。直接按[illegible]键就是"次に回す"。战斗中按[illegible]键就是自动战斗，画面右上角的AUTO字样会发亮，[illegible]取消。自动战斗大大提高游戏战斗速度和爽快感。

**LINKAGE**：合体攻击，已经出现过的合体攻击可以在这里选择并发动。

**ITEM**：使用道具，装填子弹。

**MEMBER**：替换队员，[illegible]可以任意替换后备的[illegible]人上场战斗。

**ESCAPE**：逃走，这一作的逃走几率很高，如果装备技能[illegible]的话逃走率更是近乎100%。

## 战斗

这一作的战斗采用了从《真女神转生Ⅲ》继承而来的被称为"プレスターン"的独创系统。这个系统最大的特点，不是一般的RPG那样双方行动机会均等，而是以行动力为中心的回合制战斗，战斗画面右上角的蓝色六边形即为代表行动力的图标，图标数目＝队伍中的成员数目(最大为3)，作出攻击、回复等行动消耗一个行动力。一切都围绕行动力展开。

**注意点1**：战斗中，如果给予敌人会心一击(显示Critical)，针对敌人弱点攻击(显示Weakpoint)，都会使消耗行动力变为[illegible]，从而多出了一次行动机会，这种场合，右上角闪烁的图标即表示还剩下[illegible]个行动力。

**注意点2**：对于被冰结魔法冻住、被电击魔法麻痹的敌人，使用物理攻击会100%打出Critical，从而增加一次行动机会，而物理反射、物理无效、物理吸收的敌人，被冰结以后对其使用物理攻击也会奏效。(仅限于冰结)

**注意点3**：己方攻击被敌人回避、Block(对敌人使用无效攻击)会损失[illegible]行动力。己方攻击被敌人反射、吸收会丧失全部行动力。

**注意点4**：己方回避、BLOCK、无效、反射、吸收敌人攻击后也会造成敌人行动力丧失，所以战斗的中心就是围绕[illegible]保护己方弱点不被攻击使得敌人增加行动力，[illegible]利用Block、吸收、反射去消耗敌人的行动力，[illegible]针对敌人的弱点攻击来增加己方的行动力而展开。敌人的弱点是不会改变的，所以玩家一定要多多运用技能[illegible]或者在商店里买无限使用的"万里的望远镜"调查敌人的弱点和长项，有针对性地安排自己的队伍。

**注意点5**：战斗中，越少的回合内消灭敌人得到的钱数目越多，经验则不变，所以想要大量赚钱的话就要多考虑一回合消灭敌人的战术。

### ハント技能

捕食技能(所有技能解说里带有[illegible]字样的技能都是)，这些技能是这一作的主题[illegible]"捕食敌人而生存"在游戏系统里的体现，具体作用是在战斗中吃掉敌人获取大量AP，因为正常战斗也能平均得到AP，所以捕食技能其实是用来调节角色的AP获取，集中培养某一个角色的时候才起作用。

捕食技能有如下特点：不能对BOSS使用，属性是"万能"，对物理无效的敌人依然有效，正常情况下对敌人伤害很小，必须等敌人HP数字变红以后使用才可能奏效。(战斗中敌人的HP数字变红表示该名敌人的HP已经低于[illegible])

▲陷入恐惧状态的敌人

捕食技能真正发挥威力的场合，是在敌人陷于"恐惧"状态时候，攻击力会上升3倍，此时基本上没有敌人能活下来。造成敌人恐惧的方法是Critical攻击、针对敌人弱点攻击、将敌人的攻击无效、反射、吸收都可能使敌人陷入恐惧。陷入恐惧的敌人会变成青白色，头上会不时冒出星星(见左图)，这种时候就是用捕食技能攻击的时机了。

技能中的[illegible](物理攻击伤害翻倍)可以配合全体攻击的捕食技能使用，使得本来攻击力不高但是属性万能的捕食技能成为强力的攻击技能。

游戏中走到迷宫的某些地方(地图上的红色区域)，可以进行名叫"Field Hunt"的小游戏，主人公变身为恶魔，在规定时间内捕猎画面上的光球，消灭一定数量的光球以后就会出现御魂(勾玉一样的敌人)，战斗中打倒御魂可以获得大量的AP(比BOSS战还要多得多)，通过Field Hunt可以迅速积满曼斗罗所需的AP。Field Hunt玩过一次以后，左上角的Solar Noise经过[illegible]个周期以后再来又可以进行，因此这个游戏其实压根儿就不缺乏AP，玩家练满了一个曼斗罗，又没有足够的钱买下一个曼斗罗以前，不妨暂且放下曼斗罗不管，因为AP实在是太多了，反倒是钱更为紧张。

### LINKAGE

两人或者三人同时发动的合体攻击，有攻击技能也有回复辅助技能。合体攻击的用处是将低位的魔法组合变为上位的魔法，在技能普遍比较欠缺的游戏前期尤其有用，特别是前期还不具有诸如"全员全回复"、"全员异常状态回复"、"敌人全能力下降"、"敌人上升能力打消"、"己方下降能力打消"这些高等曼斗罗才有的技能时候，靠合体魔法组合出来会起很大作用。

达成了一种合体攻击所需的条件后，战斗中会自动显示技名，以后玩家就可以在LINKAGE MENU里查看该合体技能的组合配方了。

LINKAGE技相比普通的技能一般具有大威力且全体攻击的优点，即使被敌人的辅助魔法下降了攻击力，LINKAGE技的威力也不受影响，缺点则是消耗行动力多，而且不受[illegible](特定属性的魔法攻击力[illegible])影响。

▲合体攻击

▲合体攻击的组合配方

## 异常状态

在这个游戏里异常状态攻击非常活跃，一方面是异常状态种类繁多，防不胜防，另一方面也是因为这次异常状态带来的效果严重，对于战局的影响非常大。所有异常状态在游戏里统称为バッドステータス。

| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|
| FREEZE | "冰结"状态。这个状态下物理攻击绝对有效并且100%Critical | 冰结属性 |
| SHOCK | "感电"状态。无法行动，物理攻击100%Critical | 电击属性 |
| CLOSE | "魔封"状态。无法使用任何消费MP的技能 | 魔封属性 |
| SLEEP | "睡眠"状态。被催眠无法行动，容易受到Critical攻击。受到Critical攻击后会醒来 | 神经属性 |
| ACHE | "腹痛"状态。捕食过多引起的异常状态。无法行动，战斗结束后无法得到AP | 无属性 |
| PANIC | "混乱"状态。会随机做出各种行动 | 混乱属性 |
| PALYZE | "麻痹"状态。可以正常行动，命中回避大幅度降低。 | 神经属性 |
| POISON | "猛毒"状态。每次行动后会中毒减少HP。平常移动时候也会减少 | 猛毒属性 |
| CURSE | "诅咒"状态。攻击敌人时受到同等的伤害。但打倒敌人时不会受伤害 | 咒杀属性 |
| CHARM | "魅了"状态。被敌人夺取了心灵，会攻击己方或给敌人回复 | 魅了属性 |
| BAT | "蝙蝠化"。全能力大幅度下降，可以正常行动。BOSS专用 | 无属性 |
| STONE | "石化"状态。被石化后无法行动，受到攻击会碎掉 | 咒杀属性 |
| DOWN | "战斗不能"状态。HP为0以后倒地。战斗结束后以1 HP复活。 | |
| MAD | "暴走"状态。攻击己方或伤害自己。只有BOSS的专用特技"饥渴的波动"会引发这种状态，和普通敌人战斗不会遇到。 | |

注：使用对应这种属性的防御壁，就可以有效防止这种属性的异常状态

以上异常状态中"PALYZE"、"POIZON"、"CURSE"、"ACHE"、"CLOSE"5种在战斗结束后也会继续持续。

## 关于遇敌率

遇敌率有些偏高可说是这个游戏最大的缺点，这时候可以在店里购买道具"エストマスプレー"，作用是从月相到MIN为止的一个周期内遇敌率下降，不过只对等级低于自己的敌人起作用，3000一个，不要舍不得用，中后期战斗来钱很快，捡到一个セル卖几十万是常事。

所谓セル，是藏在迷宫黄色宝箱里的物质，部分敌人也会掉落，说明一律是"教会が探[illegible]物质。[illegible]和交换する事ができる"。除了拿去商店卖钱以外没有别的用处。而除了[illegible]セル外其他所有セル都是在MAX时候卖价最高。随着玩家卖给商店的セル数量增多，商店里的道具种类也会跟着增加，上面说的降低遇敌率的道具"エストマスプレー"也是需要卖出一定量的セル才会出现。

# 攻略篇



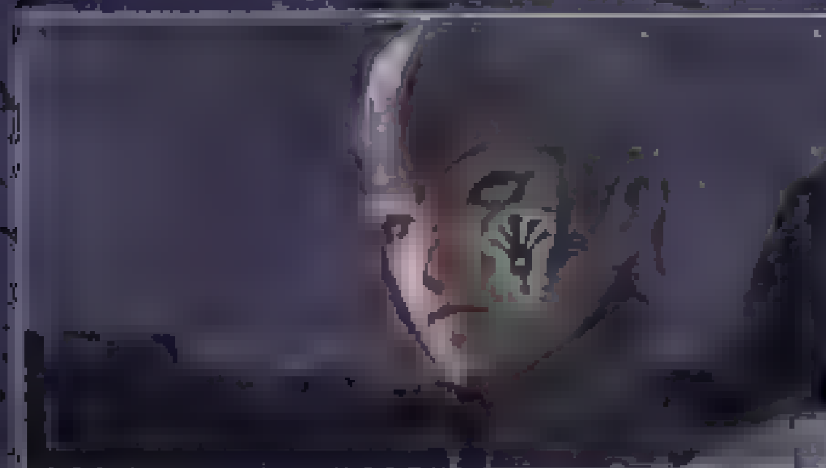
终日下着烟雨，荒野中的废墟都市“Junkyard”。这里的天空是灰色的，没有云和太阳。中心部的高塔也就是karma教会，是管理这里的统治机关。据说通过这里就可以前往传说中的乐园NIRVANA。

胜者为王是这里惟一的法则。为了赢得支配者karma教会的认可，得以进入NIRVANA，全体居民组成6个部落，终日厮杀……虽然连他们自己也不知道，为什么一定要去NIRVANA。这些年轻人除了作战以外什么也不会，心里没有喜怒哀乐这些人类本该有的情感。（这点也在游戏前半人物们毫无起伏的语音上体现出来）

主人公萨弗（サ[illegible]フ）所率领的EMBURION就是这些部落之一，拥有少数精锐的成员。以萨弗、席特（ヒ[illegible]ト）、盖尔[illegible]、安吉拉[illegible]……[illegible]名主要成员组成。

**STAGE　グランドクロス**

已经记不清这是EMBRYON和ASSIGNMENTS之间[illegible]了。[illegible]萨弗和哈利都来到了阵前。安吉拉注意到[illegible]从未见过的形似花蕾的东西。激战中花蕾爆开，发出的白光穿透了在场所有人。失去意识前，萨弗最后看到的是在场者化为恶魔，撕裂并吃掉对手的残酷景象。



当EMBRYON成员们恢复意识后，发现身上都有了一个纹章似的标记。几分钟前发生的惨剧已经被雨水冲得不留一点痕迹。

远处，席洛发现了一个充满白光的陨石坑。坑里沉睡着一个全裸的黑发少女。

“你也发觉了？”红发的席特对萨弗说。“总觉得在哪里见过这女子……我想要进一步了解这女人。你也是吧，萨弗？”

**STAGE　ムラダーラ　・EMBRYON 营地**

昏睡中的黑发少女被带回了营地。除了盖尔，其他人对这少女都有似曾相识的感觉。

“理解不能。”盖尔吐出他习惯性的口头禅后开始布置接下来的行动——为了弄清众人身上纹样的原因，以及黑发少女的身份，萨弗、席特和安吉拉前往ASSIGNMENTS，找哈利质问当时发生的事情。

**STAGE　スワディスターナ・ASSIGNMENTS 营地**

往日戒备森严的ASSIGNMENTS营地现在无人看守。走到一个过道处，三人发现了躲在障碍物后边，严阵以待的哈利。

“别过来……别吃我……别……”出乎意料的是，身为部落首领的哈利像青蛙在蛇面前一样发抖。“你……到底在说什么？”安吉拉不解地问。“你们明明就吃了呀！”哈利大叫起来，“每个家伙都变成怪物一样，把我的部下都吃掉了呀！”并且不由分说发起了攻击。战斗中哈利的两名部下被打死，变成了怪物重新复活，萨弗、席特和安吉拉身上的纹章也发生了共鸣，开始变形为怪物。惊恐万状的哈利转身逃进营地深处。



剧情战斗，对付两只グ[illegible]ル。没有难度的战斗，玩家趁此机会熟悉一下游戏的系统即可。

战斗结束，面对怪物的尸体，三人却感到了内心里发出的饥饿和食欲。

“我……我做不到，我没法吃得下去……”安吉拉颤抖着，几欲呕吐。席特却异常地平静，“我们已经变了，不吃的话会饿死，就这么简单。”

游戏从这里正式开始。战斗以后敌人的尸体会被吃掉（不会在画面上表现出来），HP得到少量回复，获得EXP和AP。由于安吉拉依然不能接受吃死尸的嫌恶感，她的AP增长速度是远远低于萨弗和席特的。这是剧情使然（以后？吐着吐着就习惯了）。

为了追查真相三人继续追赶逃跑的哈利。ASSIGNMENTS营地的地图非常简单，走完一遍，见到地图上有惊叹号的地方就是开关，打开即可。

地图上惟一需要注意的就是2[illegible]这个开关（惊叹号处），不打开的话就无法将道路堵死而捉住哈利。

“求你们了！地盘和营地都给你们，别追我了！”尽管哈利苦苦哀求，还是被三人堵在了2F的司令室内。席特抓住他的衣领提了起来，追问黑发少女的来历。见哈利什么也说不出，用力将他掷向墙壁。

“是嘛……我只有这条路了。”倒在墙角的哈利喃喃自语着，摇摇晃晃站了起来。“被人吃掉以前，抢先吃掉别人就行了嘛！”

**BOSS战：阿修罗　ハヤグリーヴァ　火焰无效／冰结弱**

因为ハヤグリーヴァ的攻击特技全部是火焰属性，使用席特的火焰ブレイク就可以轻松取胜。

哈利倒在了自己的火焰里，尽管他一度放弃了抵抗来换取生存，还是成了第一个死去的部落首领。

**STAGE　ムラダーラ　・EMBRYON 营地**

萨弗背着状况异常的安吉拉回到营地，正好撞见已经恶魔化、失去理智的盖尔在追杀席洛。席特挡在两人中间但是并未能令盖尔清醒，眼看着一场恶战不可避免。这时突然从室内传来了歌声，所有人都静了下来。



黑发的少女唱着歌缓步从室内走出，温柔地将恶魔化的盖尔揽在怀里，就像抚摸一只宠物一样。凶暴的盖尔平静了下来，缓缓恢复了人形。

“刚才你那个……是什么？”“是歌。”少女微笑着回答，并说出了不可思议的话语：“我叫赛拉，是来救大家的。”

**STAGE　ムラダーラ・karma 教会**

尽管用不可思议的歌声解救了EMBRYON的危机，赛拉却依然没有恢复记忆。除了知道自己的名字和“想要来救大家”这个念头以外什么也不记得。这时候从教会传来紧急通知，命令全部落的首领前往教会议事。

除已死的哈利外，5个部落的首领汇聚于一处。虽然仇人相见分外眼红，却不能在教会的地盘开战。

位于中心的听筒机传来女性的声音。“招集你们来的并不是教会，而是我。我叫ANGEL，[illegible]着你们的人。”

“ANGEL？[illegible]”首领巴[illegible]出[illegible]的目光。

“时间不多了，我需要立即颁布新的教会规则。由于你们得到的恶魔之力，用不了多久，你们所处世界的法则就会发生根本的改变。你们这些炼狱中的修罗逃离[illegible]的惟一办法，就是撕碎并吞噬你们的敌人，来到NIRVANA。NIRVANA有你们想要的一切，但只有打败在场的其他部落，成为JunkYard霸主的部落有这个资格。这就是教会新的规则。”

“除了恶魔的力量以外，其他还有什么变化吗？”鲁帕发问。

“还有一个条件，”女声继续说，“将黑发的少女带来。只有达成了这两条的部落，才能得到最后的资格。”

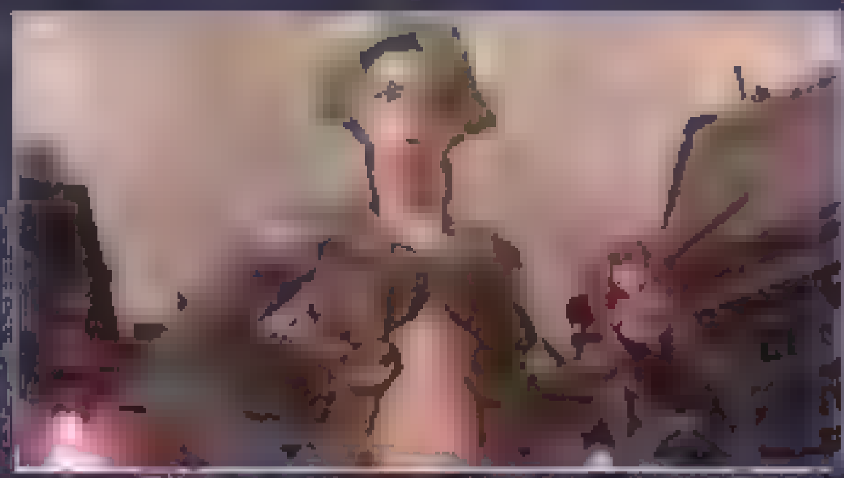
随着新的教规的颁布，Karma教会开始在网络上提供曼斗罗[illegible]战斗技能信息压缩包的下载。此时返回ASSIGNMENTS和哈利作战的司令室，会有士兵在那里，和他对话后得到特殊道具“ブル[illegible]アイス[illegible]”。作用是打开迷宫里青色的透明墙壁。这个并不是通关必须道具，不拿也不会对通关有影响。

**STAGE　ムラダーラ　・EMBRYON 营地**

由于教会突然公布的新规则，萨弗等人意识到了赛拉的重要性。为了成为最后的胜利者得以前往NIRVANA，众人决定将赛拉隐藏起来。尽管打倒哈利后ASSIGNMENTS已被EMBRYON吞并，但兵力依然在整体上处于劣势。为了打开局面，盖尔决定和女首领吉拉娜率领的MERRYBELL部落联手，对付势力处于第三位的[illegible]。[illegible]MERRYBELL。

**STAGE　マニプラ・MERRYBELL 营地**

萨弗、安吉拉和席特三人来到MERRYBELL营地的入口，吉拉娜带着副手出现。



“后边两人也是吧。”吉拉娜冷冷地看着萨弗，“[illegible]敢区区三人前来。”“果然，你[illegible]……”

安吉拉[illegible]看着吉拉娜。“[illegible]，不知道已经死了多少部下。”吉拉娜抬头望着天空，“[illegible]也变得越发残酷。这就是所谓神的诅咒吗……”

“你是否觉得很悲伤？”安吉拉突然问。“悲伤……？那是什么？”吉拉娜不解。“我也不是很清楚。大概……就是你现在的样子。”

吉拉娜沉默了一会儿，“如果这就叫做悲伤的话，那么，确实是很悲伤吧。”

交涉的结果，吉拉娜要三人突破部下的重围来到自己面前作为条件。MERRYBELL营地的地形比ASSIGNMENTS营地复杂了不少，玩家要养成经常对照地图的习惯。主要是由于楼房建筑多，地图上很多地方分为几层。不过只要多利用地图查看时候的L、R键翻页，对照不同层地图上的楼梯连接口就容易理清该怎么走了。因为1F的向上箭头（楼梯）肯定连接2F的向下箭头。

吉拉娜的部下关闭了全部的铁门，需要打开不同号码的门才能最后走到吉拉娜所在的4号门。门的开关都在门的旁边，但如果在另一侧就必须绕路。开门顺序是01、02、03、04。到达04号门时旁边的05号门也可以打开。途中有一些固定的杂鱼战，不过难度都很低不值得一提。

进入04号门，最后还需要和吉拉娜的副手，叫巴特[illegible]的男子交战。

**BOSS战：阿修罗　カマソッソ　冰结、火焰、冲击、万能半减／地变、神经、猛毒无效**

巴特变成的蝙蝠浮在空中时相性如上，当它落地防御时相性变为物理攻击无效，地变弱。这时先用安吉拉的地变魔法击破他的防御即可。

他会使用给自己增加行动力点数的バイオレンス(敌专用技[illegible])，但一个回合只[illegible]一次，习惯了就好。主要手段是[illegible]魔法、[illegible]魔法和[illegible]体物理攻击[illegible]バイラルエッジ。适当地用萨弗和席特的防御壁将魔法无效化即可。

打倒了巴特，席特如往常一样准备吃掉巴特，被萨弗和安吉拉阻止。“你们为什么不吃掉他？”吉拉娜不解地问。按照Junk Yard的规则，胜者吃掉败者是理所当然。

“我只是不想再增加无谓的杀戮了。”安吉拉回答。吉拉娜惊异地重新审视三人，作出了与EMBRYON联合战斗的决定。

“BOSS，这些家伙不可以信任！”巴特大喊。“BOSS是我，做出的决定不可更改。你下去好好养伤。”吉拉娜对三人说：“跟我来。”巴特望着众人远去，握紧了拳头。

“吉拉娜，谢谢你。”安吉拉对吉拉娜的信任表示感激。“谢谢？”吉拉娜低声呓语，体会着这个词语的意思。“谢谢……么。令人愉快的词语呢……”

JunkYard的居民原本不知道感情为何物，然而到这里时，安吉拉和吉拉娜之间已经萌发了友情，而巴特心中产生了复仇和背叛。后来的剧情里可以看到角色们各自觉醒了不同的情感，最终导致原本忠实按照程序运作的居民们开始了对规则的冲击。

## STAGE アナハタ・SOLID 要塞

作战会议的结果，由吉拉娜带领MERRYBELL 600人从SOLID的要塞正门发起佯攻，EMBRYON成员伺机潜入城内暗杀密克。

要塞内部有大量的人头像。远看人头的眼睛，分为红色、蓝色、黄色三种。红眼睛人头面前那格地面就是陷阱，蓝色的安全，黄色的则要走近一些看（不要走到人像眼前），眼睛颜色会变成蓝色或者红色。

去密克的司令室要经过有两个红眼人像对望着的门。人像需要用钥匙转动方向（左边的往右转，右边的往左转）。钥匙在两个小BOSS手里，一个ヴァルキリー，一个クラスク。来到司令室，却只有密克的手下在等着。原来巴特事先已经把情报泄漏给了密克，密克留下手下伏击萨弗等人，自己带领主力去了城门迎击吉拉娜。

连战2次鬼族ヨモツイクサ×4以后，就是杂鱼boss トゥルダク和2个ヨモツイクサ。トゥルダク相性是火焰、咒杀无效／破魔、混乱弱。

发现中了埋伏的三人立即赶往城门救援吉拉娜（注意并不是原路返回），从司令室的电梯走。

来到城门口，MERRYBELL的攻城部队已经全军覆灭，吉拉娜也身受重伤。由于受到安吉拉的感动不愿再做无谓的杀戮，吉拉娜放过了一路上被打败的敌人，遭遇密克时她已经没有多少力气战斗了。



但是过度的禁食加上身体的伤引发了强烈的反弹，吉拉娜终于控制不住自己，完全恶魔化了。变身为猎食猛兽的吉拉娜向三人扑了过来。

**BOSS 战：阿修罗　ウシャス　猛毒／神经无效**

使用全体物理攻击[狂乱的触手]和破魔魔法，魅了魔法为主要战斗方式。比较难缠的是她会召唤两只独角兽助阵。独角兽会和她使用LINKAGE攻击“セラフィッククロア”。这一招是破魔属性，无视防御力大幅度减少敌方全员的体力。此时提前使用破魔ブレイク（天使曼斗罗）就可以封住这招。此外独角兽的弱点是咒杀，干掉独角兽使她无法LINKAGE也可行。

“我们那里，有能抑止我们变化的女孩子……所以我们才没有变成这样。”安吉拉抱着濒死的吉拉娜，第一次流下了泪水。“她一定也能救你的。所以，我们一起到赛拉那里去吧。吉拉娜？”

“这就是眼泪吗。”吉拉娜轻轻地叹息，“第一次见到……”她用手拂去安吉拉的泪水，“安吉拉，不要难过。我们已经是同伴了吧？”

安吉拉哭着点头，吉拉娜安心地闭上了双眼。“同伴……真是令人愉快的词语”

## STAGE マニプラ・MERRYBELL 营地

在三人被恶魔化的吉拉娜拖住时，密克趁机带领手下袭击MERRYBELL营地去了，企图借此机会吞并一个敌对部落。

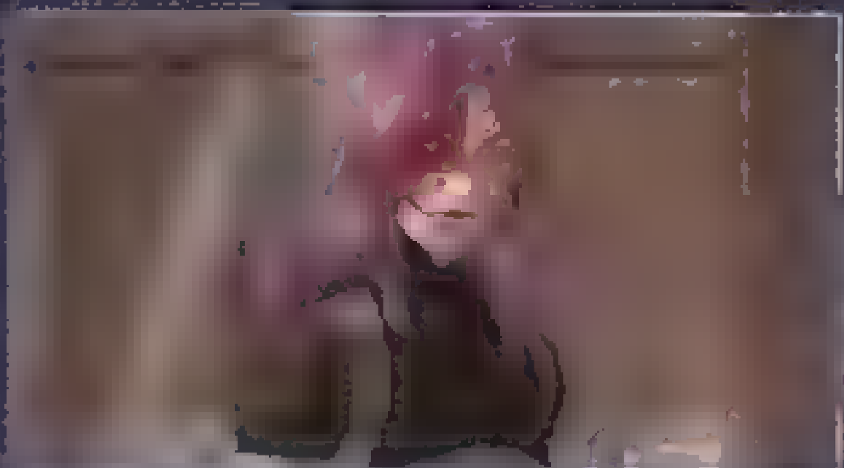
萨弗、席特和安吉拉匆忙赶去（此时回EMBURION营地有一小段剧情，不过对流程没有影响）。在MERRYBELL营地门前，三人和盖尔汇合。

“是嘛，暗杀失败了。”盖尔依旧面无表情，“那么接下来的作战计划是？”

“计划！计划！计划！”安吉拉愤怒地一把揪住他的脖子，“你就知道计划！重要的同伴死了呀！”“同伴？”盖尔试图理解这个词语的意思。安吉拉甩开他，径直走了。“不用在意。”席特安慰他，“中意的家伙死掉了，发泄一下而已。”

“中意？发泄？”盖尔沉思。席特默然。

进入MERRYBELL营地，远远的可以看到SOLID的成员，跟着他逃走的方向追下去即可。这段时间内遇到的敌人一味地逃跑，可以趁机安全地LV UP。



经过05号门进入04号门，密克的手下小心翼翼地跟了上来，但是并不发动攻击。

“中计了！”盖尔突然说，“佯攻。这些家伙在拖时间。”萨弗和席特一愣，随即转身要走，却被巴特拦住了。

**BOSS 战　阿修罗カマゾッツ　＋バフォメット x2**

这次的蝙蝠男会召唤两个邪神バフォメット助战。バフォメット的弱点是破魔，会用咒杀魔法攻击己方。而盖尔的技能里有[咒杀ブレイク]，战前装上用来对付咒杀即可。和上一战一样，巴特在防御状态时正适合用地变魔法猛轰。

战斗结束，在安吉拉的逼问下，众人得知赛拉才是密克的真正目的。席特心急如火地一个人赶了回去。

此时全部的门都被巴特的部下关闭了。想要离开还得再把门打开一次。按照06号门、05号门的顺序走，途中有一些固定杂鱼战。最后回到入口处会有巴特的部下阻路。

**BOSS 战：アタバク　破魔、咒杀反射，物理强／地[illegible]**

他的主要攻击手段是物理特技和[痺れ大波动]。麻痹是神经属性，注意使用盖尔的防御壁或者回复就没问题了。

## STAGE ムラダーラ　・EMBRYON 营地。

回到EMBURYON营地，这里已经遭受了袭击，一片惨状。赛拉被带走，席洛被留下传话“想要回女孩子的话，就到无人的废墟136来。”

## STAGE ポイント 136

迪斯尼乐园的废墟。对于没有情感的JUNK YARD居民来说，游园地本是无法理解的东西。

“欢迎光临……迪斯尼乐园……梦幻城堡……”建筑内传来古旧的录音。这里讲述的是一位美丽的公主和两位王子的故事。到底是怎样的故事，以及怎样的结局呢？推开你面前的门，就已经踏进了故事的世界。来，让我们踏上不可思议的冒险之旅吧！

正如导播里说的那样，整个城堡是以“被囚禁的公主”和“好王子”、“坏王子”的故事为主题构成的游园活动。但是不完成活动指定的内容的话就无法进到上一层。

1F的游园内容是找出好王子的画像。首先和公主画像对话以后进入两旁的房间。墙上会有很多王子画像，远看分不出颜色，靠近一些（靠太近会掉进陷阱）用右摇杆转动视角来看，红色衣服的就是坏王子像，青色衣服的就是好王子像。



[illegible]就是[illegible]王子像的具体位置，注意这里很多门是单向的。

2F会和雪娃娃兄弟战斗。一个火焰属性一个冰结属性。

3F的游园内容是将公主的心意传达给好王子——也就是将公主像发出的光束，通过镜子反射避开坏王子像引向好王子像。一共有3处。最左边的最简单，将圆镜的方向转动，将公主像向右转动即可；中间的屋子，将公主像向右转动，转动3个圆镜；右边的屋子，将公主像向左转动，转动光线照射到的镜子，再将坏王子像旁边的圆镜转动。

4F：将好王子像带到指定的位置，再现两位王子的决斗。

乘坐左边王子像旁边的滑车，到达终点会有个开关。打开以后改变轨道，再回来乘坐有王子像的滑车即可到达目的地。（从这里开始玩家可以用右摇杆观察地形了）

7F：最后一个内容，将墙壁上发出的光束导向正面公主的壁画。

方法是先从梯子下到6F，打开改变轨道的开关。然后乘坐7F右边的滑车，到达处会有个镜子，按动镜子的开关。再返回7F重新开一次开关，然后把所有的滑车移动到6F去。

这时候不要急着前进，将滑车放在6F，重新启动一次先前的开关，再乘坐经过那条轨道（即有红色部分可变那条）的滑车，到达宝箱，取得可以打开黄色墙壁的特殊道具“イエローアイスキー”。



一直往上走，最后来到公主的卧室，来到阳台就会发生剧情。

“真高兴呢，特地送上门来给我吃掉。”密克狞笑，紧搂着赛拉。

“你这个肉球，把你的脏手拿开！”席特怒喝。

终究人质在手，席特为了保护赛拉，不得不服从密克的条件，转身和萨弗决斗。面对身受重伤依然要保护赛拉的席特，萨弗的选择是……？

「ダメだ」（我做不到）

「わかった……」（我明白了……）

不同选项后的剧情会有微小的变化。

面对为了救自己而打成一团的两个男人，赛拉做出了令人意想不到的举动……

席洛的及时赶到化解了局面（那个飞机似的东西就是席洛的恶魔形态），密克被堵在了角落里，连巴特也抛弃了他。

“萨弗……刚才，席特管这家伙叫什么来着？”安吉拉嘲讽地看着插翅难飞的密克。这里一定要选择「确かこうだ」（我记得是这样），萨弗会和席特一起指着密克：“你这个肉球！”

**BOSS 战　阿修罗　ラーフ**

ラーフ(身体)　冰结、冲击、破魔、咒杀、异常状态无效／火焰弱

ラーフ(头部)　火焰、电击、地变、破魔、咒杀、异常状态无效／冲击弱

密克变的恶魔罗侯是个很特殊的BOSS。头部和身体的防御相性不同，两者会分离行动。头部会捕获己方一人吸血（一定回数后放开），身体会单独做出攻击。两者合体以后的完整形态会使用给自己增加4点行动力的ギガバイオレンス和地变属性全体攻击的ドラゴンクェイク。准备好相应的对策后这个BOSS并不难对付。玩家可以自行选择先破坏他的头部还是身体。剩下一个就很简单了。

“萨弗，还疼吗？”打倒了肉球，赛拉很关切地抚摸萨弗脸上的淤青。

“对不起……我还是只能给大家带来麻烦呢。”赛拉情绪低沉，开始自责道，“说是要来救大家的，结果……我果然不应该在这里。”[illegible]怎么说[illegible]席特[illegible]言不正[illegible]我[illegible]一个[illegible]吧。”赛拉[illegible]

“我们是同伴”

（这里的选择怎样都无所谓，对于今后的剧情没有影响，玩家自己看着办吧。）

## STAGE 巨船の残骸

由于赛拉的身份已经暴露，加上巴特投靠了势力最大的部落BRUTISH，很快大军就会前来追捕赛拉。盖尔决定转移营地。并且，为了夺取兵力的主动权，他决定将另外一处废墟——不知道从何而来的巨船残骸，布置为伏击敌人的陷阱。而诱饵则是安吉拉装扮的赛拉……

做好准备工作后，和守在巨船裂口处的女部下对话就进入船内剧情。由于安吉拉需要留下伏击巴特，席特另有任务，这里的成员只有萨弗、盖尔和席洛三人。席洛的技能攻击力不足，玩家最好让其中一人学会全员HP小回复的魔法。至于补给是不用担心的，每隔几层就有记录点和回复点。

这个STAGE有很浓的《MGS2》的味道，任务是设置定时炸弹将引进船来的敌人一网打尽。

首先从电梯下到3F，再一直往下走到1F的动力室设置第一枚炸弹。然后一路往上，将2F至8F全部设置炸弹。（船舱层数很多，但结构并不复杂，玩家只需要将地图全部走遍就肯定可以完成任务。）途中会不时遇到追赶的敌兵。这里出现的敌人能力开始提升。其中比较有威胁的几种弱点如下：

龙族：ナーガ：电击反射／火焰弱

兽族：トウコツ：冲击吸收／地变弱

鬼族：ラフィン・スカル：冰结、地变、咒杀无效，冲击强／火焰、破魔、魅了、混乱弱



以上3种因为弱点都恰好不是队中3人的长项，而耐性又正好克制队中3人，遇到时候要小心。ラフィン・スカル体力不多时还会使用全员大伤害的自爆攻击"デスパレード"，实在打得烦的话就装上"逃走アクセラ"一路逃吧。反正不缺这点儿经验。

回到8F刚开始出发的地方，看到的景象却是安吉拉败给了巴特。进入BOSS战斗。这个时候可以把安吉拉调换上来使用她的地变魔法了。

**BOSS 阿修罗 カマソッソ**

相性、技能基本和以前一样。比较讨厌的新增组合攻击是"ゾチラハの咒い"＋"魔界の风"。"ゾチラハの咒い"会将己方一人变为蝙蝠，此时全能力下降，耐冲击弱、不能LINKAGE。并且只要场上有一人变为蝙蝠他就会使用大威力冲击魔法"魔界の风"。

对抗方法其实也简单。虽然变蝙蝠是无法预防的，但是随之而来的"魔界の风"是冲击属性，预备好盖尔的冲击ブレイク即可。有人变了蝙蝠就使用冲击ブレイク，过几回合蝙蝠就会自动恢复。

先仕从于吉拉娜后勾结密克，最后投奔于巴隆，可谓三姓家奴的蝙蝠巴特，终于也迎来了死期。席洛变为恶魔背着3人飞出了废船。望着烟火连天的巨船残骸，安吉拉却悲伤不已。

"那也许就是我们的未来？"安吉拉的声音哽咽了，"厮杀、憎恨、相食，挣扎着求生存，最后还是死掉……那家伙说，我们其实是同类，我无言以对。我们，其实和他一样啊。"安吉拉扑在萨弗胸前，"不惜做到相食也要活下去，到底我们活着为了什么？"

（这里的选项依然对剧情没有影响，随意即可。）

## STAGE 新アジト・EMBRYON 新的营地

赛拉望着灰色的天空，轻轻唱着歌。席特走进来，"还在担心萨弗？""咦？……因为是同伴呀。"赛拉惊异地回头。"你说谎。"席特的感情如火山一般爆发出来，"我明明比那家伙更强！他根本保护不了你！136那里他的狼狈样你也看到了！""可是……"赛拉挣扎着说道，"力量并不等于就是强大呀……"

（很经典但老套的感情戏桥段。玩到这里时我都快忘记这个是《女神转生》的远亲了。）

"坏消息。"盖尔走进房间，"HOUNDS的大本营被BRUTISH攻占了。"

闷在一旁的席洛叫起来："不会吧？HOUNDS应该还可以顶得住的呀。"

"虽然不明白发生了什么，但这是事实。"盖尔面无表情地继续说，"在各地持续抵抗的SOLID的残兵，也被巴隆收编吞并。这样下去，我们被击败只是时间问题。"

"拜托……"席洛郁闷地抱着头，"杀死密克的明明是大哥，按照老规矩，他们都应该听大哥的才对呀！"



"安吉拉，如果萨弗战死，你会跟从巴隆吗？"盖尔突然发问。安吉拉不假思索地回答："怎么可能！"盖尔回头看着席特，"席特呢？"

"我就自己当首领。"席特冷冷地看着窗外。

盖尔似乎很满意得到的回答，"就是这样。"他把右手放在萨弗肩上，"本来，首领被打倒以后，败者成员都要跟从胜利者，这是人人都会遵守的规则。但现状却不是这样。"

安吉拉恍然大悟，"规则开始失效了。但是，为什么呢？"

"虽然我也不知道是什么原因。但是，人心开始变了，就像你们一样。"盖尔说出了他的结论，"所以在各地游走的残兵不再投靠于萨弗。规则失效了。"

一个部下进来报告，HOUNDS的首领鲁帕前来要求和萨弗会面。为了安全起见，盖尔决定代替萨弗去和鲁帕谈判。

## STAGE スワディスターナ・ASSIGNMENTS 营地



和鲁帕会面的地点是ASSIGNMENTS的[illegible]后从台走过去即可。

众人从鲁帕那里得知，HOUNDS竟然是被得到了特殊力量的巴隆一人毁灭的。鲁帕提出的要求也很简单，请求联合EMBRYON打倒巴隆，并自以自己的人头换取部下的宽大待遇。盖尔突然起脚把刀架在鲁帕脖子上，"如何证明你没有和巴隆串通？"鲁帕缓缓举起右拳，放在胸前，"以我的尊严起誓。"

"尊严……？"盖尔不解，"尊严是指什么？""虽然看不见，但尊严也存在于你的心中。"鲁帕摊开右手。

"无法理解。你为什么会知道。"盖尔放下了脚刀。

鲁帕说道："看过你的眼睛就明白了。"

## STAGE 地下水道・连接ASSIGNMENTS和BRUTISH的地下通道

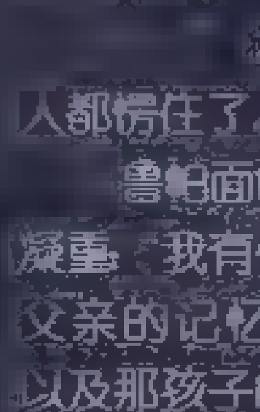
"[illegible](techno-shaman)？""有人听到过巴隆这样称呼赛拉。据说那拥有可怕的魔力，可以轻易毁灭这个世界。""这孩子连自己的来历都还不明白呢，怎么可能会……"

"那么，你们又明白自己的来历吗？"

鲁帕一边领路，一边继续说，"我最近老是梦见小孩子。那孩子管我叫父亲。而我似乎有什么话必须要告诉他。但这事，别人转达也可以办到。"

"必须要说的话？"盖尔头脑里又浮现出一个不知名的女性身影。他下意识地扶了扶并不存在的眼镜，"只要活下去，自己亲口去说不就行了？"

鲁帕停下脚步，"你们有见过小孩子吗？在这个Junkyard……"众人都愣住了。



鲁帕面色凝重，"我有做父亲的记忆，以及那孩子的记忆。但是在Junkyard这两者都不存在。我们为什么必须相互厮杀？这个世界到底为了什么目的而存在？"他看着身后的年轻人，"惟有打倒了巴隆和我，立于所有部落顶点的你们有知道真相的资格。"

远处响起了人声，巴隆的追兵赶来了。鲁帕退下手上代表自己身份的戒指，交给盖尔："这是押金。我去拖延时间，你们趁机前往巴隆的营地。"他转身向人声的方向走去。"鲁帕！"盖尔突然叫住他，"我也有必须要见的人。我们一起去NIRVANA吧。"鲁帕摇摇头，"教会不会允许的。前往NIRVANA必须杀死其他所有部落的首领。"

盖尔握紧拳头："那时候，就连教会一起打倒。"

下水道的地形特点主要是[illegible]，到底是连接整个城市的输水管道，长得可怕。但地形反而要比前边的迷宫单纯，[illegible]途会从鲁帕的部下手中得到[illegible]。在水道里[illegible]时是计算步数的小游戏，要在规定的太阳周期内走到对面。其实也很简单，玩家只需要参看附带的地图找出最短的步数即可。来到第三个大型记录点时就要小心了，因为BOSS战就在记录点对面的U形通道。

这里的一个瀑布后边隐藏着一条小路，从那里到达送水机B处，需要在16步以内走到开关处（地图上惊叹号处）转动开关改变水的流向，然后走到另一个出口，拿到"レッドアイスキー"。这是可以打开红色墙壁的钥匙，依然是和通关无关的道具。游戏里打开墙壁的钥匙一共就这3把。

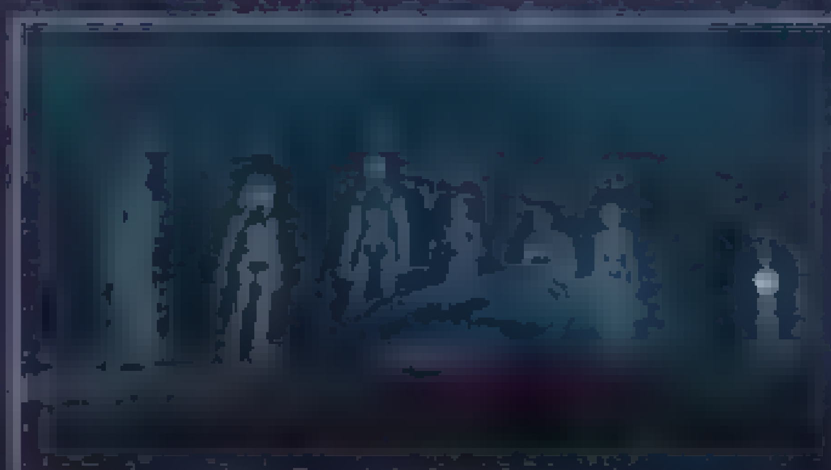
一路上可以看到许多被鲁帕干掉的BRUTISH士兵的尸体。尸体都完好无损，看得出巴隆和吉拉娜一样厌恶吃人。但越往后走，士兵的死状就越发凄惨起来，直到看到鲁帕的族人的尸体时，众人已经感觉到鲁帕的情况不妙了。

在下水道出口，恶魔化的鲁帕从黑暗中走了出来。由于刚才的战斗过多地使用了力量，他也和吉拉娜一样被[illegible]，化为了[illegible]。

**BOSS战：阿修罗 ケルベロス**

ケルベロス有3个头，每一个的相性都有差别，但火焰吸收／破魔、咒杀、混乱、猛毒、神经、魅了无效是共同的属性。左边的头使用破魔、回复魔法，会对物理攻击做出反击；中间的头以火焰、物理、石化攻击为主；右边的头以辅助魔法为主。3个头齐全的情况下会使用合体攻击ビュリプレゲトン、プレゲトン（都是火焰属性。）总的来说和ケルベロス的战斗主要注意对火焰的防御，然后击破3个头中的任意一个就会轻松不少。

"把我……吃掉……"奄奄一息的鲁帕请求，"要我替你向孩子转达什么？"盖尔问。"成为……有尊严的……男子汉。"鲁帕将遗言托付给盖尔，安心地死去了。



向来面无表情的盖尔，捏紧了戴着两个戒指的拳头。"你的尊严我收下了。一定会将其传达给你的孩子。教会的首脑们，不管是ANGEL还是恶魔，我会让你们后悔给予我这样的力量！"

## STAGE ブルーティッシュキャンプ・BRUTISH 营地

终于来到了巴隆的军营，但是原本军营般戒备森严的BRUTISH营地现在气氛却很古怪。巴隆躲进洋馆内不再露面，整个建筑物被浓烈的瘴气包围。失去指挥的士兵军心涣散，每一个人都想尽早逃离这里。

进入馆内，有3个光球，开启以后建筑物的结构会发生变化。每个球体开启通往一个小BOSS的道路，3个BOSS打倒以后就可以前往巴隆的所在。

红色球体：开动以后[illegible]BOSS是使用石化光线的兽族[illegible]。石化与咒杀[illegible]，防[illegible]

[illegible]BOSS是神族[illegible]，相性是物理[illegible]、破魔、咒杀[illegible]，异常状态无效，用魔法攻击即可。

白色球体：从1F左上方的门进入走到头。BOSS是龙族ニーズホッグ，相性咒杀反射、冰结吸收，异常状态无效。会相食来提高自己的体积和能力。

3个都打倒以后中央会出现新的球体，打开以后就可以走右上方的门去找巴隆了。

就在众人放松警惕时候，隐身的巴隆突然袭击了每个人。

**BOSS战：阿修罗 ラヴァーナ**

第一形态处于隐身状态，玩家需要依靠赛拉的指示。除了隐形外这个形态并没有什么威胁。第二形态的ラヴァーナ放弃了隐形，使用“饥渴的波动”和“大千世界之风”的组合攻击。“饥渴的波动”是无法防御的状态异常，被照射到的角色会陷入彻底的恶魔化攻击同伴或自己。赛拉每回合出来用歌声解除一个同伴的暴走，因此这一战多少还是要靠点儿运气。如果每次都是3人同时被照射到的话麻烦就大了。

ラヴァーナ本身并没有什么特殊的耐性，“大千世界之风”对处于恶魔化的同伴有绝大的伤害，但也是冲击属性。因此这一战其实就和对付巴特的“魔界之风”完全一样的打法，只要有人被暴走就使用冲击防御壁。如此可以轻松取胜。

“你说我被吃掉过，是什么意思？”安吉拉追问倒地的巴隆。“看样子，你是知道的了。”盖尔冷冷地盯着巴隆，“萨弗他们的过去，以及赛拉的身份。不过，看样子你并不认识我。”

巴隆冷笑着说：“蠢货，你们全都忘记了吗！”他看着萨弗和安吉拉说道，“你，还有你，全都忘记了吗？将我们堕入这样的地狱里的，就是那个女人！我，还有你们，都是曾经死过一次的人了。就在你们朝思暮想的NIRVANA！”

巴隆的身体突然被看不见的力量扭曲起来，他向空中伸出手，想要抓住什么。“那个女人，她才是毁灭这个世界的元凶！”说完之后，他的手无力地垂了下来。

到此，正如ANGEL所要求的那样，6个部落首领通过厮杀、淘汰，最后只剩下了萨弗一人。

junkyard终日不绝的雨停了。教会的方向传来震动声，前往NIRVANA的道路铺平了。

## FINAL STAGE ムラダーラ・karma教会

随着最后道路的打开，赛拉的记忆也恢复了。她想起了自己来这里的目的。过去的记忆被化为投影显现在junkyard这个虚构空间。这间洋馆就是她在现实生活中的家，而那艘巨大的废船，就是当年5个人一起出海游玩的游艇。桌上摆放的镜框里，记录着当年夏天的回忆。

至于这之后发生了什么事，巴隆为何将她视为众人死亡的凶手，这些在这一作里并没有交待，我们也就不得而知了。（苦笑）

恢复了记忆的赛拉决定前往教会，去见那个叫ANGEL的女人。

去2F，会看见赛拉的消失。这代表着她作为techno shaman能力的完全觉醒。

已经完全接受了赛拉的存在，将她视为同伴之一的5人自然不会坐视不管。做好一切准备以后就出发前往ムラダーラ吧。途中可以看到整个junkyard开始了崩溃的前奏。所有居民的记忆都恢复了，他们苦恼于生前的记忆，甚至生前的性别。

由于赛拉的命令，教会卫兵拦在萨弗等人面前。相对于一路上过来的恶魔，这些卫兵的实力实在不算什么。惟一需要小心的就是会导致全员返回人形的特技マハ・ラグタン。

ムラダーラ最深层：乳海。这里是以印度神话中诞生天地万物、原初的海洋命名的循环处理系统。junkyard所有的居民的身体都在这里被造出，一生下来就是成人。被杀死、身体被吃掉的居民的情报资料，则在这里回收后重新加工。巨大的搅拌机里翻滚着人形的躯壳。

从这里开始往海拔6000多米的塔顶攀登（不用担心，不可能真的硬爬六公里）。塔内的敌人比起此前的敌人强了不止是一个档次，可谓对玩家战斗水准的综合考验。尤其是少数HP在一千以上的巨型恶魔，建议玩家遇到以后还是逃跑吧。因为不能一回合杀死敌人钱会少很多。

途中的几个BOSS恶魔：

**BOSS：龙族**ヴァスーキ，弱点：火焰。会使用极高确率冰结的全体攻击和混乱攻击。除此以外并没有其他有威胁的技能。

**BOSS：飞天**ジャタユー、ガルダー。前者会使用辅助魔法、咒杀、石化等比较麻烦的攻击。后者则是以攻击魔法硬拼实力。

**BOSS：龙族**アナンタ，7个头的巨蛇，有7次行动力，不使用攻击魔法，使用物理攻击、混乱攻击、精神攻击、催眠攻击、咒杀攻击和辅助魔法组成的复合战术，相当头痛的敌人。对付它比较简单的办法是用辅助魔法降低它的速度，同时提高己方的速度（不要降至极限）。遇到它使用辅助魔法就用デカジャ、デクンダ打消（参考LINKAGE一览表里的配方）。

打倒アナンタ以后就是最后的决战。来到最上层，和门前的盖尔对话以后就不能回头了。

此时在塔顶，赛拉已经见到了叫ANGEL的女性——一切都包含在谜中的女子。惟一可以确定的是她管理着虚构的数码空间junkyard，并且将花蕾形的恶魔化病毒散发到各处。最后部分的剧情由于实在留下太多的悬念，作者在这里就停止一切臆测，单纯作个台词翻译，把思考的余地留给观众吧。

赛拉：如果我回去的话，你可以放过这里吗？

ANGEL：我讨厌做无效率的事。你应该明白回去后需要做什么，别以为回去就完了。

（赛拉：我已经不愿意再做这么残忍的事情了，回去吧）

（赛拉背后的恶魔拔刀护住赛拉，做出和ANGLE敌对的姿势）

ANGEL（冷笑）：不愧是惟一幸存的techno shaman，花了5年制成的病毒已可以自由操纵了。但是，我说过了，我讨厌没有效率的事。找出你来可真不容易，你很珍惜这里吧？既然你对于外面的世界已经无所留恋，那么就是再简单不过的交易。セラフィータ

（镜头转向主角一行）

安吉拉：这就是云么

席特：那是什么玩意儿……

席洛：这下麻烦了哟

（镜头转回赛拉与ANGEL）

赛拉：住手！要我做什么都行，求求你，不要消灭这里

安吉拉：……

盖尔：那么你就是ANGEL？

ANGEL：有劳了。虽然当初也打算回收你们的，但是情况变了，在我的愿望实现之前，你们就给我葬身在这座地狱里吧。

席特：我们已经不再受教会任何指使了。就算是杀了你，我们也要和赛拉一起前往NIRVANA！

ANGEL（对着赛拉）：阻止他们。

赛拉：别过来

（5人的手脚在瞬间凝固了）

席洛：怎么回事……赛拉？

赛拉（一边挥手告别，一边向台阶上走去）：能够再次遇到大家，很高兴

安吉拉：不要……别走

赛拉：拜托了，萨弗……别过来……

席特：畜牲

赛拉：不要啊，停下来

（萨弗挣扎着前进）

ANGEL：你很美，为了生存而吞噬他人，简直就是生命所负之罪的典型。正因为如此，不可做没有效率的事。

就让我来教你们，你们坚信的东西如何一文不值吧。让我看看我播下的种子成长到了什么程度

席特：再好不过

**最终BOSS战：阴阳神 ハリハラ**

第一形态会分别在“毗湿奴”和“湿婆”两种模式中切换。毗湿奴模式（白脸）以石化攻击最有威胁。间或使用“饥渴的波动”。湿婆模式（黑脸）会使用强力的物理攻击和单体超特大万能攻击。不过两个形态体力都只有900多，HP见红以后就会切换模式。轮流切换两次以后ハリハラ就会转为第二形态。

第二形态的ハリハラ性质比较特殊，但并不难，只是需要在打法上有些讲究。首先，刚登场时的ハリハラ是全攻击无效。围绕在她身边的6个球体分别是火焰、冲击、冰结、电击、地变、物理6种属性。每个球体提供给ハリハラ相应的属性反射和一个行动力点数。因此使用任何全体的属性攻击都必然会被某个球体反射，而万能魔法对ハリハラ不起作用。

所以对付ハリハラ的打法，着手点就是尽可能消灭球体，减少她的行动力次数。玩家可以先用单体魔法打掉右下角的物理球体，然后使用强力的全体物理攻击打掉其余的球体。或者使用强力的全体魔法攻击，一次性打掉除属性反射以外的其他球体。至于防御，因为每个球体发出的都是属性攻击，玩家发动任何一种属性防壁都必然有效削减BOSS的行动力。

如果玩家有パワーチャージ（物理伤害加倍）、マインドチャージ（魔法伤害加倍）的话，那么打这一战可说是易如反掌。

（打败ハリハラ后）

ANGEL：竟然有这样的实力？

（萨弗挥刀砍去，却击中了ANGEL手上的绿色物体）

ANGEL（大惊）：你知道你都做了什么？！已经无法挽回了，这里所有的存在都将被消灭

（junkyard毁灭）

盖尔：门！往门那边去

盖尔（对着ANGEL）：你也来

赛拉：不行，萨弗还没来

安吉拉：萨弗

席洛：大哥

席特：糟了，来不及了

赛拉：萨弗

（萨弗徐徐下落）

赛拉：……走

（STAFF名单后）

（现实世界中的赛拉……）

ARE YOU READY FOR THE REAL WORLD ?

## 物理攻击技能全列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 毒针 | 12% | 敌单体复数回物理攻击（小）伤害＋猛毒 | 罗刹女(6) |
| バイオクロウ | 12% | 敌单体物理攻击（小）伤害＋猛毒 | 修罗(5) |
| 乱心の一刀 | 12% | 敌单体物理攻击（小）伤害＋混乱 | 罗刹女(6) |
| デスシャワー | 14% | 敌单体复数回物理攻击（小）伤害＋咒 | 斗鬼(11) |
| 痹れ针 | 15% | 敌单体复数回物理攻击（小）伤害＋麻痹 | 巫女(7) |
| マッスルボンバー | 15% | 敌复数物理攻击（小）伤害 | 修罗(5) |
| ズンバラリン | 17% | 敌复数物理攻击（小）伤害 | 罗刹(15) |
| 地狱突き | 12% | 敌单体物理攻击（小）伤害 | 食奴（1） |
| ヘルファング | 16% | 敌单体物理攻击（中）伤害 | 圣兽(3) |
| 昏睡ステップ | 17% | 敌单体物理攻击（小）伤害＋睡眠 | 巫女(7) |
| 恼杀スラッシュ | 18% | 敌单体物理攻击（中）伤害＋魅了 | 天女(8) |
| 樱花闪乱 | 23% | 敌复数物理攻击（中）伤害＋魅了 | 妃神(9) |
| パワーウェイブ | 21% | 敌全体物理攻击（中）伤害 | 鬼王(12) |
| 心の叫び | 24% | 敌全体物理攻击（中）伤害＋麻痹 | 神兽(4) |
| 铁死拳 | 22% | 敌全体物理攻击（中）伤害＋咒 | 荒神(16) |
| 血祭り | 24% | 敌全体物理攻击（中）伤害。会心率高 | 鬼神(13) |
| 默杀 | 20% | 敌全体物理攻击（中）伤害＋魔封。威力视剩余HP而变化 | 鬼王(12) |
| 脑天割り | 21% | 敌单体物理攻击（大）伤害。威力视剩余HP而变化 | 鬼神(13) |
| デモンレイヴ | 26% | 敌复数物理攻击（大）伤害。威力视剩余HP而变化 | 猛将(14) |
| 红莲剑 | 16% | 敌全体物理攻击（小）伤害。威力视剩余HP而变化 | 斗鬼(11) |
| 大毒牙 | 18% | 敌全体物理攻击（小）伤害＋猛毒。威力视剩余HP而变化 | 魔兽(2) |
| 大屠杀 | 27% | 敌全体物理攻击（大）伤害。威力视剩余HP而变化 | 军神(17) |
| 冥界の门 | 31% | 敌全体物理攻击（大）伤害＋石化。威力视剩余HP而变化 | 天津神(18) |
| ギロチンクロウ | 25% | 敌单体物理攻击（特大）伤害 | 猛将(14) |
| アカシックバリッ | 30% | 敌全体物理攻击（大）伤害 | 国津神(10) |
| 默示录 | 29% | 敌全体物理攻击（大）伤害＋魔封 | 猛将(14) |
| 终わる世界 | 35% | 敌全体万能（大）伤害＋防御低下 | 破坏神(81) |
| 食らいつき | 12% | 敌单体捕食（小） | 食奴（1） |
| まかじり | 15% | 敌单体捕食（大） | 圣兽(3) |
| 鬼食い | 18% | 敌单体即死捕食（低确率） | 斗鬼(11) |
| まる吞み | 22% | 敌单体即死捕食（高确率） | 鬼王(12) |
| 食い散らし | 26% | 敌复数捕食（小） | 魔兽(2) |
| 暴饮暴食 | 32% | 敌全体捕食（中） | 神兽(4) |
| 大尝祭 | 34% | 敌全体即死捕食（低确率） | 鬼神(13) |
| 最后の晚餐 | 38% | 敌全体即死捕食（高确率） | 国津神(10) |

## 魔法技能全列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| アギ | 3 | 敌单体火炎伤害（小） | 炎魔(19) |
| アギラオ | 6 | 敌单体火炎伤害（中） | 炎魔将(21) |
| アギダイン | 12 | 敌单体火炎伤害（大） | 绝焰(23) |
| マハラギ | 8 | 敌全体火炎伤害（小） | 大炎魔(20) |
| マハラギオン | 16 | 敌全体火炎伤害（中） | 炎帝(22) |
| マハラギダイン | 32 | 敌全体火炎伤害（大） | 火神(24) |
| 灼热ブレス | 12 | 敌复数体火炎伤害（中） | 炎魔将(21) |
| ブフ | 3 | 敌单体冰结伤害（小） | 冰妖(25) |
| ブフーラ | 6 | 敌单体冰结伤害（中） | 冰将(27) |
| ブフダイン | 12 | 敌单体冰结伤害（大） | 冰帅(29) |
| マハブフ | 8 | 敌单体冰结伤害（小） | 冰隐(26) |
| マハブフーラ | 16 | 敌单体冰结伤害（中） | 冰狼(28) |
| マハブフダイン | 32 | 敌单体冰结伤害（大） | 冰神(30) |
| 极寒ブレス | 12 | 敌复数体冰结伤害（中） | 冰将(27) |
| ジオ | 3 | 敌单体电击伤害（小） | 雷仙(31) |
| ジオンガ | 6 | 敌单体电击伤害（中） | 真雷(33) |
| ジオダイン | 12 | 敌单体电击伤害（大） | 万雷仙(35) |
| マハジオ | 8 | 敌全体电击伤害（小） | 雷王(32) |
| マハジオンガ | 16 | 敌全体电击伤害（中） | 雷帝(34) |
| マハジオダイン | 32 | 敌全体电击伤害（大） | 雷神(36) |
| 雷起 | 12 | 敌复数体电击伤害（中） | 真雷(33) |
| ザン | 3 | 敌单体冲击伤害（小） | 飞龙(37) |
| ザンマ | 6 | 敌单体冲击伤害（中） | 飞天(39) |
| ザンダイン | 12 | 敌单体冲击伤害（大） | 飞仙(41) |
| マハザン | 8 | 敌单体冲击伤害（小） | 龙王(38) |
| マハザンマ | 16 | 敌单体冲击伤害（中） | 天龙(40) |
| マハザンダイン | 32 | 敌单体冲击伤害（大） | 风神(42) |
| カマイタチ | 12 | 敌复数体冲击伤害（中） | 飞天(39) |
| テラ | 3 | 敌单体地变伤害（小） | 地灵(43) |
| テラジ | 6 | 敌单体地变伤害（中） | 地之祠(45) |
| テラダイン | 12 | 敌单体地变伤害（大） | 地祗(47) |
| マハテラ | 8 | 敌单体地变伤害（小） | 地之宫(44) |
| マハテラジ | 16 | 敌单体地变伤害（中） | 地王(46) |
| マハテラダイン | 32 | 敌单体地变伤害（大） | 地母神(48) |
| 岩责め | 12 | 敌复数体地变伤害（中） | 地之祠(45) |
| メギド | 30 | 敌全体万能伤害（中） | 王样(88) |
| メギドラ | 45 | 敌全体万能伤害（大） | 魔将(49) |
| メギドラオン | 60 | 敌全体万能伤害（特大） | 魔王(81) |
| 体力泥棒 | 5 | 敌单体万能属性HP吸收 | 古神(75) |
| 魔力泥棒 | 12 | 敌单体魔封属性MP吸收 | 古神(75) |
| ロストワード | 66 | 敌单体万能属性伤害（超特大） | 魔将(49) |
| 色即是空 | 25 | 敌全体万能属性状态异常效果 | 魔神(82) |
| ハマ | 6 | 敌单体破魔属性HP半减效果。对人形态无效 | 天使(66) |
| ハマオン | 10 | 敌单体破魔属性HP大幅减效果。对人形态无效 | 智天使(68) |
| マハンマ | 15 | 敌全体破魔属性HP半减效果。对人形态无效 | 座天使(67) |
| マハンマオン | 25 | 敌全体破魔属性HP大幅减效果。对人形态无效 | 炽天使(69) |
| ザナドゥ | 36 | 敌全体破魔属性伤害（大）对人形态无效 | 狂神(74) |
| ムド | 6 | 敌单体咒杀属性即死效果 | 夜叉(62) |
| ムドオン | 10 | 敌单体高确率咒杀即死效果 | 死灵(64) |
| マハムド | 15 | 敌全体咒杀属性即死效果 | 恶灵(63) |
| マハムドオン | 25 | 敌全体高确率咒杀即死效果 | 死神(65) |
| 咒い言灵 | 10 | 敌单体咒杀属性诅咒效果 | 恶灵(63) |
| カースエヒタフ | 15 | 敌全体咒杀属性诅咒效果 | 死灵(64) |
| 石化光线 | 5 | 敌单体咒杀属性石化效果 | 恶灵(63) |
| マカジャマ | 4 | 敌单体魔封属性魔法封じ效果 | 精灵(71) |
| マカジャマオン | 11 | 敌全体魔封属性魔法封じ效果 | 幻魔(73) |
| 催眠ガス | 5 | 敌单体神经属性睡眠效果 | 金刚(55) |
| ドルミナー | 9 | 敌全体神经属性睡眠效果 | 精灵(71) |
| 大往生 | 16 | 睡眠状态中的敌人神经属性即死效果 | 幻魔(73) |
| 痹れ玉 | 5 | 敌单体神经属性麻痹效果 | 吉祥(56) |
| 痹れ大波动 | 10 | 敌全体神经属性麻痹效果 | 明王(57) |
| 有害吐息 | 8 | 复数体猛毒属性伤害（小）＋猛毒效果 | 金刚(55) |
| プリンパ | 5 | 敌单体混乱属性混乱效果 | 精灵(71) |
| テンタラフー | 24 | 敌全体混乱属性伤害（中）＋混乱效果 | 神将(58) |
| 怪音波 | 9 | 敌全体混乱属性混乱效果 | 明王(57) |
| マリンカリン | 5 | 敌单体魅了属性魅了效果 | 业魔(72) |
| 极上の肉体 | 13 | 敌全体魅了属性魅了效果 | 女神(61) |
| 太极光轮 | 99 | 敌全体万能伤害（特大）＋异常效果 | 五神(87) |
| 大冷界 | 20 | 敌复数冰结伤害（中）多hit攻击 | 王样(88) |
| 死蝇の葬列 | 80 | 敌全体万能伤害（特大）＋咒杀即死效果 | 贵主(84) |
| シナイの神火 | 70 | 敌复数体万能属性伤害（特大） | 玉座(83) |
| ディア | 3 | 我方单体HP回复（小） | 护法(50) |
| ディアラマ | 7 | 我方单体HP回复（中） | 威灵(52) |
| ディアラハン | 15 | 我方单体HP回复（全） | 冥灵(54) |
| メディア | 10 | 我方全体HP回复（小） | 英灵(51) |
| メディラマ | 18 | 我方全体HP回复（中） | 和灵(53) |
| メディアラハン | 36 | 我方全体HP回复（全） | 女神(61) |
| パトラ | 10 | 我方单体混乱、魅了、睡眠治疗 | 护法(50) |
| メパトラ | 15 | 我方全体混乱、魅了、睡眠治疗 | 威灵(52) |
| [illegible]ロズディ | 5 | 我方单体魔封治疗 | 和灵(53) |
| オズムディ | 5 | 我方单体猛毒治疗 | [illegible] |
| リカーム | 20 | 单体战斗不能回复。HP回复（小） | 贞泉(59) |
| サマリカーム | 35 | 单体战斗不能回复。HP回复（全） | 六道(60) |

| | | | |
|---|---|---|---|
| リカームドラ | 1HP | 牺牲自己换取我方HP、MP回复（全）战斗不能回复 | 女神(61) |
| メシアライザー | 50 | 我方全体HP、异常状态回复（全） | 魔神(82) |
| マカトラ | 50 | 转移MP50给其他我方单体 | 智天使(68) |
| タルンダ | 12 | 敌全体物理攻击力下降 | 天使(66) |
| スクンダ | 12 | 敌全体速度下降 | 座天使(67) |
| ラクンダ | 12 | 敌全体防御力下降。 | 智天使(68) |
| マカンダ | 12 | 敌全体魔法攻击力下降 | 炽天使(69) |
| デクンダ | 10 | 我方全体下降系魔法效果取消 | 狂神(74) |
| タルカジャ | 12 | 我方全体物理攻击攻击力上升 | 精灵(71) |
| スクカジャ | 12 | 我方全体速度上升 | 业魔(72) |
| ラクカジャ | 12 | 我方全体防御力上升 | 业魔(72) |
| マカカジャ | 12 | 我方全体魔法威力上升 | 幻魔(73) |
| デカジャ | 10 | 敌全体上升系魔法效果取消 | 狂神(74) |
| 挑发 | 20 | 敌全体防御力下降、攻击力上升 | 斗鬼(11) |
| ランダマイザ | 48 | 敌全体全能力下降 | 邪神(70) |
| デビルアナライズ | 2 | 调查敌单体情报，对BOSS无效 | 护法(50) |
| パワーチャージ | 5 | 次回物理攻击攻击伤害增倍 | 荒神(16) |
| マインドチャージ | 10 | 次回魔法攻击伤害增倍 | 魔将(49) |
| エクイディ | 5 | 我方单体腹痛治疗 | 英灵(51) |
| パララディ | 5 | 我方单体麻痹治疗 | 威灵(52) |
| ヘトラディ | 5 | 我方单体石化治疗 | 冥灵(54) |
| カーズディ | 5 | 我方单体解咒 | 和灵(53) |

[illegible]系[illegible]系的魔法效果都是[illegible]次到顶，可以显著提高或降低各种数[illegible]，而デカジャ只需要一次就可以将カジャ系魔法[illegible]次提升的效果全部打消，デクンダ同样。因此对付喜欢使用辅助魔法的BOSS，デカジャ、デクンダ是必备的。由于这两项技能都要高位的恶斗魔才能习得，玩家可以灵活运用LINKAGE技，用很低位的魔法自己组合出デカジャ、デクンダ来。

## 防御壁类技能全列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 物理攻击ブレイク | 20 | 我方全体、物理攻击无效防御壁 | 荒神(16) |
| 火炎ブレイク | 3 | 我方全体、火炎无效防御壁 | 炎魔(19) |
| 冰结ブレイク | 3 | 我方全体、冰结无效防御壁 | 冰妖(25) |
| 电击ブレイク | 3 | 我方全体、电击无效防御壁 | 雷仙(31) |
| 冲击ブレイク | 3 | 我方全体、冲击无效防御壁 | 飞龙(37) |
| 地变ブレイク | 3 | 我方全体、地变无效防御壁 | 地灵(43) |
| 破魔ブレイク | 3 | 我方全体、破魔无效防御壁 | 天使(67) |
| 咒杀ブレイク | 3 | 我方全体、咒杀无效防御壁 | 夜叉(63) |
| 魅了ブレイク | 3 | 我方全体、魅了无效防御壁 | 金刚(55) |
| 猛毒ブレイク | 3 | 我方全体、猛毒无效防御壁 | 吉祥(56) |
| 魔封ブレイク | 3 | 我方全体、魔封无效防御壁 | 吉祥(56) |
| 混乱ブレイク | 3 | 我方全体、混乱无效防御壁 | 金刚(55) |
| 神经ブレイク | 3 | 我方全体、神经无效防御壁 | 明王(57) |
| 物理攻击ドレイン | 25 | 我方全体、物理攻击吸收防御壁 | 军神(17) |
| 火炎ドレイン | 5 | 我方全体、火炎吸收防御壁 | 炎帝(22) |
| 冰结ドレイン | 5 | 我方全体、冰结吸收防御壁 | 冰狼(28) |
| 电击ドレイン | 5 | 我方全体、电击吸收防御壁 | 雷帝(34) |
| 冲击ドレイン | 5 | 我方全体、冲击吸收防御壁 | 天龙(40) |
| 地变ドレイン | 5 | 我方全体、地变吸收防御壁 | 地王(46) |
| 火炎リフレクト | 5 | 我方全体、火炎反射防御壁 | 炎魔将(21) |
| 冰结リフレクト | 5 | 我方全体、冰结反射防御壁 | 冰将(27) |
| 电击リフレクト | 5 | 我方全体、电击反射防御壁 | 真雷(33) |
| 冲击リフレクト | 5 | 我方全体、冲击反射防御壁 | 飞天(39) |
| 地变リフレクト | 5 | 我方全体、地变反射防御壁 | 地之祠(45) |
| 破魔リフレクト | 5 | 我方全体、破魔反射防御壁 | 炽天使(69) |
| 咒杀リフレクト | 5 | 我方全体、咒杀反射防御壁 | 死神(65) |
| 物理攻击リフレクト | 30 | 我方全体、物理攻击反射防御壁 | 军神(17) |
| 魔法リフレクト | 30 | 我方全体、魔法反射防御壁 | 魔将(49) |

## 自动效果技能全列表

| | | |
|---|---|---|
| HPブースタ | MAXHP10%增加 | 罗刹女(6) |
| HPハイブースタ | MAXHP20%增加 | 妃神(9) |
| HPメガブースタ | MAXHP30%增加 | 破坏神(81) |
| MPブースタ | MAXMP10%增加 | 异神(77) |
| MPハイブースタ | MAXMP20%增加 | 秘神(78) |
| MPメガブースタ | MAXMP30%增加 | 魔神(82) |
| クリティカ | 通常攻击会心发生率增倍 | 罗刹女(6) |
| MAXクリティカ | 月龄MAX时、通常攻击会心发生率大幅上升 | 妃神(9) |
| MNクリティカ | 月龄MIN时、通常攻击会心发生率大幅上升 | 天女(8) |
| 火炎ブースタ | 火炎属性攻击威力上升 | 大炎魔(20) |
| 冰结ブースタ | 冰结属性攻击威力上升 | 冰隐(26) |
| 电击ブースタ | 电击属性攻击威力上升 | 雷王(32) |
| 冲击ブースタ | 冲击属性攻击威力上升 | 龙王(38) |
| 地变ブースタ | 地变属性攻击威力上升 | 地之宫(44) |
| 火炎ハイブースタ | 火炎属性攻击威力大幅上升 | 绝焰(23) |
| 冰结ハイブースタ | 冰结属性攻击威力大幅上升 | 冰帅(29) |
| 电击ハイブースタ | 电击属性攻击威力大幅上升 | 万雷仙(35) |
| 冲击ハイブースタ | 冲击属性攻击大幅威力上升 | 飞仙(41) |
| 地变ハイブースタ | 地变属性攻击威力大幅上升 | 地祇(47) |
| カウンター | 受到物理攻击属性攻击时、低确率反击。威力弱 | 罗刹(15) |
| パワーカウンタ | 受到物理攻击属性攻击时、中确率反击。威力中 | 军神(17) |
| ハイパーカウンタ | 受到物理攻击属性攻击时、高确率反击。威力高 | 天津神(18) |
| オールアタッカ | 通常攻击对象为敌全体 | 军神(17) |
| 经验ゲッタ | 不参加战斗者也能取得1/2经验、AP | 御灵(79) |
| フル经验ゲッタ | 不参加战斗者也能取得所有经验、AP | 神魂(80) |
| APブースタ | 战斗终了时取得AP上升。战斗参加者有效 | 神兽(4) |
| ストマックガード | 捕食成功时腹痛发生完全避免 | 圣兽(3) |
| MPテイスタ | 捕食成功时MP小回复 | 魔兽(2) |
| チャクラウォーカ | 移动中、MP自动回复。战斗参加者有效 | 异神(77) |
| 先制エキスパンダ | 战斗开始时先制率上升。战斗参加者有效 | 罗刹(15) |
| 会心キャンセラ | 不易遭受会心一击 | 巫女(7) |
| 逃走アクセラ | 装备者实行逃走指令时成功率上升 | 夜叉(63) |
| デスキャンセラ | 战斗中一次机会高确率防止战斗不能(会从恶魔变回人形)。人形态时不能使用 | 天女(8) |
| 代谢アクセラ | 回合转换时异常状态回复率增高 | 巫女(7) |
| 物理攻击ストロンガ | 物理攻击属性攻击伤害减半　弱点取消 | 妃神(9) |
| 火炎ストロンガ | 火炎属性攻击伤害减半、弱点取消 | 火神(24) |
| 冰结ストロンガ | 冰结属性攻击伤害减半、弱点取消 | 冰神(30) |
| 电击ストロンガ | 电击属性攻击伤害减半、弱点取消 | 雷神(36) |
| 冲击ストロンガ | 冲击属性攻击伤害减半、弱点取消 | 风神(42) |
| 地变ストロンガ | 地变属性攻击伤害减半、弱点取消 | 地母神(48) |
| 破魔ストロンガ | 破魔属性攻击伤害减半、弱点取消 | 座天使(68) |
| 咒杀ストロンガ | 咒杀属性攻击伤害减半、弱点取消 | 恶灵(64) |
| 魅了デストロイア | 魅了属性攻击无效 | 明王(58) |
| 猛毒デストロイア | 猛毒属性攻击无效 | 神将(58) |
| 魔封デストロイア | 魔封属性攻击无效 | 神将(58) |
| 混乱デストロイア | 混乱属性攻击无效 | 吉祥(57) |
| 神经デストロイア | 神经属性攻击无效 | 神将(58) |
| マスタキャンセラ | 万能属性以外攻击全无效 | 惟一神(86) |
| アボイドスリーパ | 睡眠中全攻击回避 | 王样(88) |
| APディバイダ | 捕食成功时、其他人员也得到一定AP | 圣兽(3) |
| MPハイテイスタ | 捕食成功时、MP50%回复 | 国津神(10) |
| 物理攻击デストロイア | 物理属性攻击无效 | 破坏神(81) |
| ハノヒーウォーカ | 移动中，MP大量自动回复。持有者必须编入战斗队伍里才生效 | 秘神(78) |
| 破魔デストロイア | 破魔属性攻击无效 | 邪神(70) |
| 咒杀デストロイア | 咒杀属性攻击无效 | 邪神(70) |
| BSデストロイア | 神经・魅了・魔封・猛毒・混乱无效 | 神灵(85) |
| 物理攻击アブソーバ | 物理属性攻击吸收 | 五神(87) |
| 破魔スヘキュラ | 破魔属性攻击反射 | 玉座(89) |
| 咒杀スヘキュラ | 咒杀属性攻击反射 | 玉座(89) |
| フルデストロイア | 火炎・冰结・冲击・电击・地变属性攻击无效 | 魔王(81) |
| フルスヘキュラ | 火炎・冰结・冲击・电击・地变属性攻击反射 | 贵主(84) |

[illegible]是提升特定属性魔法[illegible]的攻击力，[illegible]是提升特定属性魔法[illegible]的攻击力，如果两者同时装备则可以提升[illegible]倍的攻击力，虽然要占据两个空间，但对于魔法攻击为主的角色来说很实用。

攻略透解 Guide Through

文 阿修罗

| 天诛 红 | FromSoftware | ACT |
| --- | --- | --- |
| PS2 | 2004年7月22日 | 日版 |
| | | 推荐玩家年龄 18岁以上 |

# 天诛 红

～TENCHU KURENAI～

## 尘世之恶 在红色中消灭

忍者本来是黑暗世界的职业，但是在游戏中忍者们却总是因其独特的魅力大受欢迎。从PS时代起在日本和欧美地区就拥有很高人气的立体忍者活剧"《天诛》系列"终于推出了其最新作。虽然这部作品不是系列正统的第4部续作，不过以纯女性角色为主角倒是其吸引更多玩家的一大卖点。老大祖彩女加上原创的少女杀手凛，这样的组合究竟会有什么样的效果呢？请随阿修罗一起潜入日本战国的乱世吧！

## 系统菜单说明

| 菜单 | 说明 |
| --- | --- |
| 通常任务 | 故事模式，按照故事的流程来进行游戏 |
| 全任务遂行 | 自由模式，可以自由选用角色挑战各个已经完成的关卡 |
| 忍术指南 | 教程模式，对游戏中出现的各种操作进行分类教学 |
| 大将战 | BOSS战模式，可以自由挑战被击败过的BOSS |
| 天诛暴ノ内 | 附录模式，可以欣赏游戏的设定资料以及影像资料 |
| 各种设定 | 设定模式，可以更改游戏的各项设置 |

## 操作方法介绍

| 按键 | 功能 |
| --- | --- |
| 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 视角变更 |
| ← → | 忍具选择 |
| ↑ | 当前忍具变为钩绳 |
| ↓ | 当前忍具变为神命丹（携带时） |
| □ | 攻击 |
| △ | 忍具使用 |
| × | 跳跃／取消 |
| ○ | 防御 确定 |
| R1 | 隐密（下蹲 贴墙） |
| R2 | 按住可以锁定最近的敌人 |
| L1 | 主观视角，按住后用左摇杆可以观察四周 |
| L2 | 忍具选择（从右往左顺序变化） |
| START | 暂停 任务菜单 |
| SELECT | 地图 |

### 常用的操作

| 操作 | 说明 |
| --- | --- |
| ×之后× | 二段跳 |
| R1+○ | 按住后可以移动尸体 |
| R1+左摇杆 | 蹲下移动，不会发出脚步声，可以降低被发现的风险 |
| R1+× | 原地后滚翻，用于改变方向<br>配合方向键可以向不同方向进行翻滚，不会发出脚步声 |
| R2+左摇杆 | 平行移动，不会发出脚步声 |
| R2+× | 宙返，在空中起跳同时转体180度，用于摆脱敌人 |
| R2+左摇杆+× | 小跳移动，会发出脚步声 |
| 使用忍具时R1或× | 在使用钩绳和手里剑等投掷型忍具出现准星时，<br>按这两个键可以取消忍具的使用 |

### 忍术评价详解

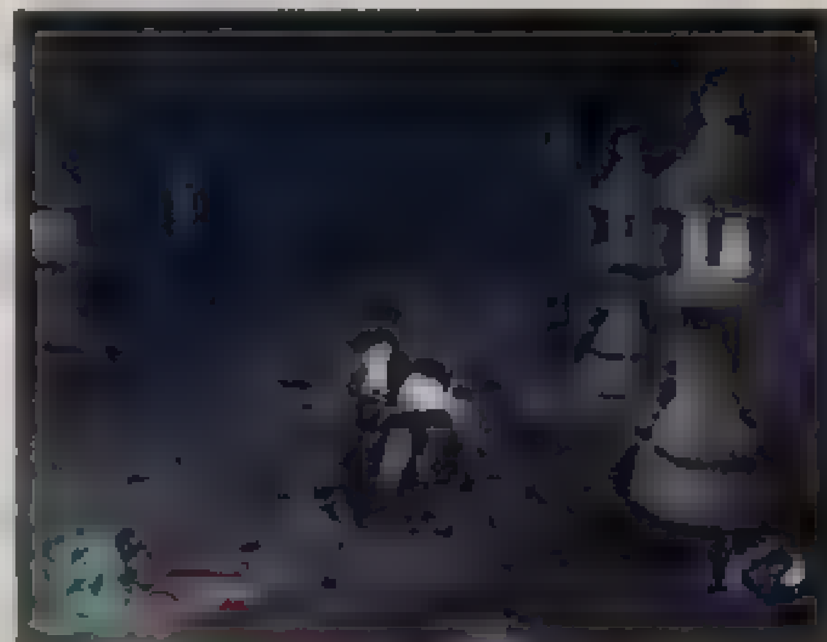
每关结束时，系统会根据玩家的游戏过程给出一个忍术评价。彩女和凛的评价虽然在名称上有所不同，但是都是分为5级的，最高级分别为"忍术皆传"（彩女）和"始末屋"（凛）。每关只要取得了最高评价就可以获得该关卡的特殊奖励忍具（与难度无关）。

| 评价项目 | 评价内容 |
| --- | --- |
| 忍杀（乱舞） | 用忍杀和忍杀乱舞杀死敌人的数量 |
| 斩杀 | 用普通格斗杀死的敌人数量 |
| 发觉（负分） | 被敌人发现的回数 |
| 非道（负分） | 杀死町人等非敌人角色的人数 |
| 特殊 | 各种特殊评价的总加分 |

## 通常任务忍术皆传指南

这次的攻略部分以"通常任务"模式为主，主要讲解了各个关卡达成最高评价的方法（路线）。（这里讲的只是方法之一，并非惟一的方法）由于每一关皆传忍具的出现只和评价相关，不需要特定选择高难度，所以玩家可以自行选择适合自己的难度来进行游戏。至于在"全任务遂行"模式中出现的每关第2、3种敌人配置攻略法以及非剧情角色攻略法，因为篇幅的关系无法放出，也可能会在即将推出的中文版《天诛 红》的研究中为大家献上。这里阿修罗也欢迎所有"天诛FANS"给我们投来相关的高手研究，文章可以放到"研究中心"，影像可以放到Gamehalo。这样不仅可以和全国的"天诛FANS"交流成果，还能够得到稿费，大家一定要踊跃投稿啊。（笑）

### 气量表解说



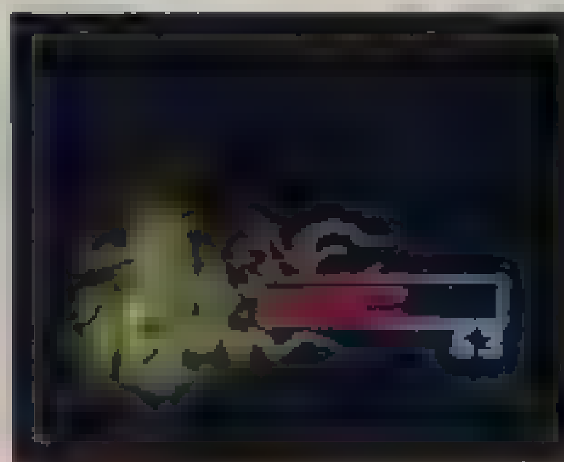
绿色的气团以及数字表示敌人对于忍者的感觉程度。气团越大、数字越高表示敌人的距离越近，越容易被发现。

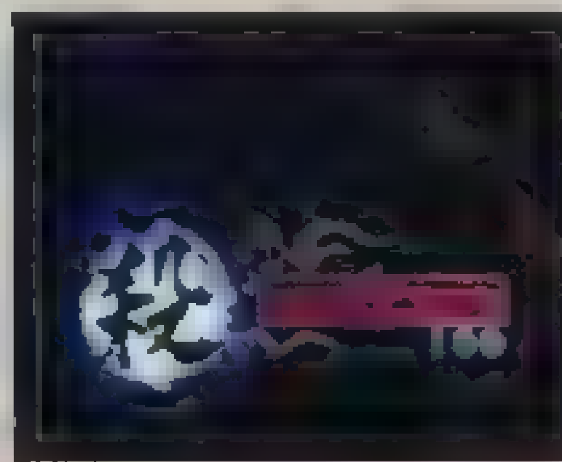
右上角的是忍杀灯，当满足忍杀条件时会点亮。

暗黄色的"视"字表示被敌人视线察觉到了，但是敌人并没有发现忍者的存在。这个时候蹲下或者拉远距离可以恢复到"气"的状态。

蓝色的"杀"字表示敌人进入了警戒状态，通常是因为看到了尸体或者听到了脚步声。这个时候很容易被敌人发现（也就是说还没有被发现），应该拉远距离等敌人恢复到"气"的状态再重新开始行动。

闪着火光的"杀"字表示敌人已经彻底察觉到了忍者的存在（被发现），他们会立刻展开主动进攻。这时玩家应该立刻决定是杀死发现自己的敌人，还是逃离敌人的追踪范围。





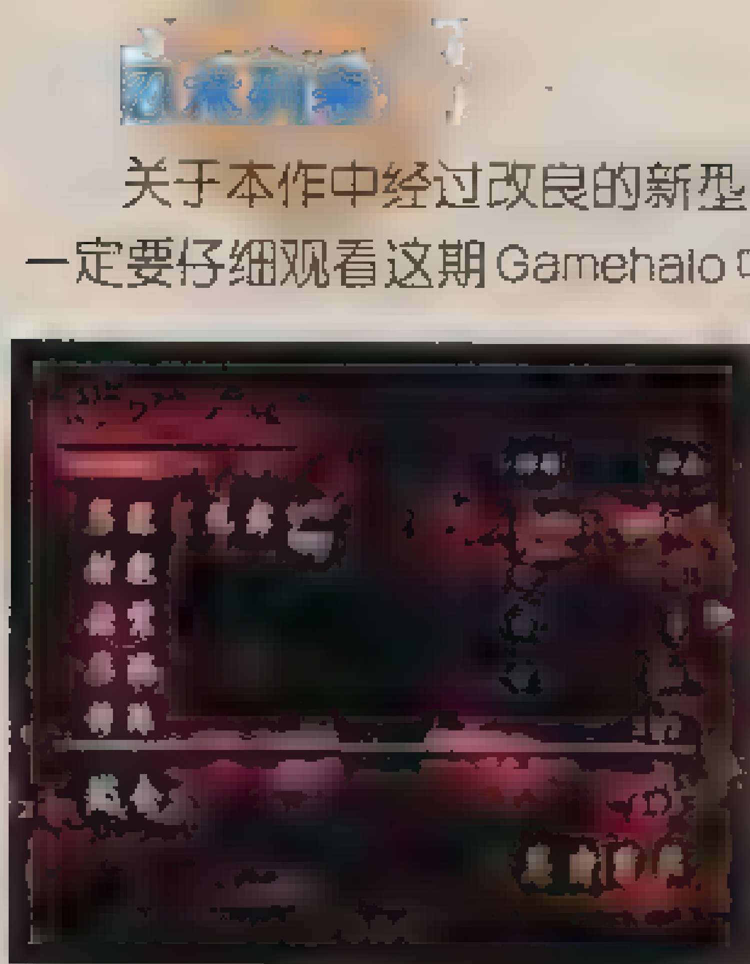




| 特殊评价项目 | 评价内容 |
| --- | --- |
| 忍杀技术 | 各种忍杀的难易程度奖分 |
| 未发觉 | 100分，敌人未被发现 |
| 全忍杀 | 50分，敌人都是被忍杀的 |
| 无伤 | 100分，受到伤害则为0 |
| 忍具未使用 | 100分，不使用任何忍具 |
| 不杀生 | 100分，不杀人过关 |
| 强敌击破 | 20分，完成BOSS战 |



关于本作中经过改良的新型忍杀的基本概念，请大家一定要仔细观看这期Gamehalo中的《天诛 红 超攻速忍术指南》。考虑到用文字叙述比较复杂也不够直观，在这里阿修罗就不再赘述了，**大家开始游戏前别忘了看一遍Gamehalo。**下面给出彩女和凛两名角色通过收集卷轴习得的忍术列表，要想顺利获得最高评价，优先习得一些实用忍术是非常必要的。



**彩女**

| 忍术名称 | 操作方法 | 效果 |
|---|---|---|
| 壁驱 | 二段跳接触墙壁时再次输入× | 进行一次蹬墙追打 |
| 弧月 | □键四连击后左摇杆拉后＋□ | 进行第5下追打 |
| 百鬼眼 | 主观视角时右摇杆的↑／↓ | 将视野放大或者缩小 |
| 牛形 | 在受到敌人攻击前瞬间输入○ | 弹开敌人的攻击，令其产生短暂硬直 |
| 貉走 | R1+L3（左摇杆按下） | 以蹲姿向前方冲刺一定距离，没有脚步声 |
| 听声辨位 | 不贴墙时R1+○ | 感知一定范围内发出声响（对话、脚步）的物体 |
| 螺弹 | 在受到飞行道具攻击前瞬间输入○ | 弹飞敌人的飞行道具 |
| 跳爪 | 左摇杆一圈＋□命中后△ | 将被回转攻击打飞的敌人拉回来 |
| 止钉 | 主观视角时使用手里剑 | 命中敌人后脑时可以一击毙命 |
| 影缝 | 在可以忍杀的距离内输入○ | 一定时间内令敌人无法行动，只在无戒备状态有效 |
| 蜘蛛居 | 用钩绳接触天花板时按R1 | 在一定时间内可以停留在天花板上 |
| 壁蓑 | 按R1贴住墙壁时输入○ | 用忍术隐藏身形 |
| 里风车 | 按住□蓄力，松开后命中时 | 可以对被击中者以及附近的敌人造成伤害 |

| 忍术名称 | 操作方法 | 效果 |
|---|---|---|
| 封牙 | 在受到攻击前瞬间按○ | 弹开敌人的攻击，令其造成短暂的硬直 |
| 螺弹 | 在受到飞行道具攻击前瞬间按○ | 反弹敌人的飞行道具 |
| 抱扑 | 连续攻击两段后左摇杆拉后＋□ | 空中指令投掷技，杂鱼一击必杀 |
| 壁驱 | 二段跳接触墙壁时再次输入× | 进行一次蹬墙追打 |
| 百鬼眼 | 主观视角时右摇杆的↑／↓ | 将视野放大或者缩小 |
| 橹崩 | 普通投掷中左摇杆一圈＋○，然后用左摇杆输入↓↑○ | 指令投掷技 |
| 醒术 | 在可以忍杀的距离内输入○ | 一定时间内令敌人无法行动，只在无戒备状态有效 |
| 木之叶隐之术 | R1+L3（左摇杆按下） | 隐身数秒钟 |
| 跳爪 | 左摇杆一圈＋□命中后△ | 将被回转攻击打飞的敌人拉回来 |
| 蜘蛛居 | 用钩绳接触天花板时按R1 | 在一定时间内可以停留在天花板 |
| 止钉 | 主观视角时使用手里剑 | 命中敌人后脑时可以一击毙命 |
| 拟声 | R1+○ | 模仿动物的声音混淆敌人的听觉 |
| 橹崩·完 | 在橹崩第3击扭断脖子瞬间输入□ | 提升第3击的攻击力 |



## 开场

时值日本战国的乱世。

乡田藩家当主乡田松之信的女儿菊姬被“冥王”绑架了。乡田家所属的东忍流忍者力丸和彩女在和冥王及其手下经过激烈的交手后，终于救出了菊姬。但是，在脱离的过程中，洞窟突然开始塌方了。为了让菊姬逃出去，力丸挡在了落石的前面，此后就失去了踪迹。

在经过冥王之乱后，乡田国内总算暂时恢复了平静。彩女在那之后就离开了乡田家的本城，开始在乡田周边的国家内巡回，以确保力丸用生命换回来的平稳生活不再被邪恶所侵扰。

## 第一话 叶隐的少女

### 故事 Story

就在彩女巡回于战乱不断的周边诸国时，她发现了一个不知道被什么势力袭击了的村落。这个村子就是忍者的集落“叶隐之里”。潜入村子调查的彩女在村子中央的长老屋附近发现了一个奄奄一息的老人。从老人的口中，彩女听到了“黑屋”这个名字，然而那个老人在说出更多情报前就断了气。考虑到情报不够充分，彩女决定立刻离开村子调查。

就在这时，一个红衣少女突然出现，并开始对彩女展开了进攻。在交手的过程中，彩女发现这个少女似乎是叶隐之里的忍者，好像刚从外面回来，因此躲过了一劫。少女认定彩女就是屠杀村人的凶手，对彩女紧逼不已。而彩女觉得没有必要和她纠缠，于是利用雾隐之术离开了战场。当前，查清“黑屋”的底细才是最重要的事情！

### 任务 Mission

- 前往忍者之里的最深处
- 对于新的敌人要万分小心
- 对于靠在一起的敌人用忍杀乱舞解决

### 皆传心得

由于是最初始用于练手的一关，所以本关的难度非常低，只要反复玩上几遍摸清楚敌人的分布就可以轻松达成最高评价了。本期Gamehalo的《天诛 红 超攻速忍术指南》中收录的就是困难模式下全忍杀的“忍术皆传”达成方法，大家可以拿来参考一下。不过，该方法因为录制时间较早，所以尚有几处不够完美的地方，仍然可以提高。第二部分建议从水路上高台，这样被发现的可能性比较低。另外，本关还可以打高速战，抄近道、少杀人，同样可以获得最高评价，也并不十分困难，有兴趣的玩家可以尝试一下。

需要注意的是本关的BOSS，由于场景周围的空间不是很大，所以要时刻和凛之间的位置关系。基本的战法就是趁凛攻击的时候用R2+左摇杆+×的小跳移动到她的身边用连续技展开攻击。要想无伤必须万分小心才行。



### 皆传忍具

爆风车 命中后会吸附在敌人身上，按下L3引爆

### 特殊

如果将本关中的杂鱼全部杀死的话，那么下一话就会进入二之二的分支路线“决意”；否则的话则进入二之一分支“巢立”。

## 第二话

### 故事 Story

从外地修行回来的凛没有看到欢迎自己的伙伴，看到的却是在火焰中化为了残垣断壁的村子。匆匆赶到长老屋前，凛看到一个女忍者蹲在爷爷的身边，而爷爷看上去已经没有了生气。凛立刻把这个女忍者当成了凶手，她不顾一切地对着这个女忍者展开了攻击。然而对方的武功比凛高了很多，凛根本无法获胜。把凛的太刀打飞后，女忍者没有对凛下杀手，却用雾隐之术匆匆离开了。

凛正要追击，突然发现了一旁重伤的双叶。双叶告诉凛，必须逃出敌人的追捕。她为凛指出了逃脱的秘道，自己却因为伤势过重而离开了人世。满怀着悲愤之情的凛与那些留在村子里的杀手们纠缠了一番后，终于赶到了船场。看着被摧毁的家园，凛拿起逃生船上的面具，暗暗发誓要为无辜死去的伙伴们报仇。然而无情的面具还是无法阻止凛流下那两行哀怒的眼泪……

## 其之一 巢立

### 任务 Mission

●从忍者之里逃出去
●目标是船场
●有水的地方就游过去

## 其之二 决意

### 任务 Mission

●杀光所有侵入村子的敌人
●不把所有的敌人杀死是无法离开村子的
●有水的地方就游过去

### 皆传心得

二之一的目的十分简单，走到目的地。路上的敌人可以无视，不过有很多挡路的人是不得不杀的。

比起二之一，二之二的难度在于不得不杀光所有敌人。为了达成最高评价，尽量减少被发现的次数和尽量将所有敌人忍杀是非常重要的。困难模式下，最初的水边会多出一个忍者，不要冲得太快了，那个忍者其实是很容易杀死的。如果凛已经习得了叶隐之术，难度会有所降低。



开始游戏后立刻往前冲并右转，这样就可以在第一个人发觉前将其杀死。渡过水塘(困难模式下记得先解决旁边的忍者)，上岸后调整好位置，直接跳下用忍杀乱舞杀死正在对话的两人。然后用钩绳爬上木墙，注意前方女忍者的行动，趁其转身时将其忍杀。之后就可以从上方的暗道进入第二部分。从暗道出来后立刻沿着道路往前冲，左拐以后可以忍杀掉一名忍者。继续前进，贴墙观察一下路口女忍者的行动，如果她是背对路口的，立刻忍杀。把尸体稍微拖远一点后来到前面的凹穴处等待，当流氓来到后将其忍杀。(注意，困难模式下从凹穴处忍杀很容易被远处的另外一个忍者发现！)成功后，来到木桥处，忍杀掉桥口的忍者。然后上桥杀死流氓，从一旁的坡道跳下忍杀女忍者。敌全灭后自动过关。

### 皆传忍具

爆风车 命中后会吸附在敌人身上，按下L3引爆

### 特殊

将二之一完成就会出现三之一的分支路线，将二之二完成则会出现三之二的分支路线。

## 第三话

### 故事 Story

彩女毕竟是东忍流的上忍，没用很长时间就查到了杀手组织黑屋的情报。今晚，黑屋的老大重藏似乎有一个重要的密会，于是彩女悄悄地跟在了他的后面。重藏不愧是一个老狐狸，带着彩女在稻挂之宿的镇子里转了老半天。不过，最后他的秘密还是被曝光了。原来他只是来和他的一个情妇幽会而已。彩女决定在这里就将逐渐壮大的黑屋的老大解决掉。但是重藏的情妇却挡在了彩女的面前。虽然彩女只用了几招就解决了这个女人，但是却被她拖住了后腿，失去了继续追踪重藏的机会……

## 其之一 不可打草惊蛇

### 任务 Mission

●尽快找到重藏
●追踪重藏的行踪
●如果被重藏发现，任务立刻失败

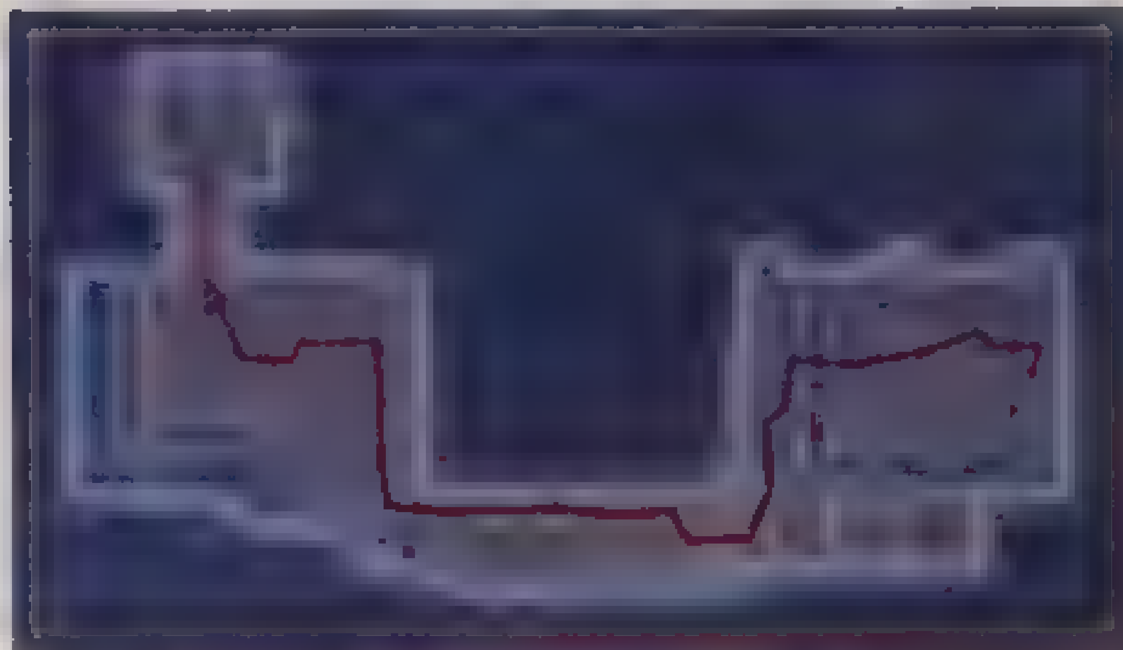
## 其之二 情妇·忍者·杀手

### 任务 Mission

●前往重藏的密会场所
●不要惊动敌人的巡逻兵
●不要杀死无辜的行人

### 皆传心得

最能体现忍者隐密功底的一关。第一部分可以完全无视敌人的存在，一路奔向切换地图的大门。进入第二部分后发现重藏，而后就开始了跟踪部分。这一部分最麻烦的地方在于，不仅不能离重藏太近被其发觉，也不能离得太远无法察觉到重藏的气息，不管是哪种情况任务都会立刻失败。因此一定要保持若即若离的状态才行！如果彩女学会了忍术中的听声辨位，那么难度会大大降低。建议在本关不要杀死任何杂鱼，这样可以



取得“不杀生”的100分奖励。

三之二分支中敌人的基本配置与三之一略有不同，但是沿着原来的路线“不杀生”抵达目的地也没有太大问题。如果想要忍杀所有敌人就需要仔细研究一下每个敌人的行动规律了。需要注意的是，第一部分和第二部分各有一个路人，千万不要杀错了！

BOSS战的方法和三之一完全一样，本关的BOSS是重藏的情妇，可以算是最简单的一个BOSS。应对方法是先原地不动，等她开始全力突击以后用小跳闪开，然后只要用一个完整的连续技加上倒地追加就可以将其轻松搞定了。

### 皆传忍具

变化之术 在一定时间内变化成敌人的样子

### 特殊

无

## 第四话 我是红屋的凛

### 故事 Story

离开了叶隐之里，凛为了生存而加入了杀手组织红屋。这次，她和吉五郎一起来到了望月洞。她必须前往洞穴深处找到并杀死占据这里的盗贼头目葛城利城，这就是杀手的生活。

### 任务 Mission

●杀死盗贼头目葛城利城
●小心无底洞
●道路不止一条

### 皆传心得

本关的难度并不是很大，也没有BOSS战，因此只要注意无底洞以及有流水的地面就可以了。开始后往前出洞，下蹲或隐身往右方移动，用钩绳跳上平台。当平台另外一端的两个守卫集合到一



起的时候跳下忍杀乱舞。进洞后第一个拐弯处需要小心，趁剑客转身的时候再移动。这个剑客在简单难度下可以直接暗杀，普通难度以上因为路口左边还有一个敌人，所以必须等待剑客在洞窟的走廊部分时才动手。对于路口左边的敌人，可以用隐身接近忍杀。进左边的大门前注意一下气量表，小心被那里的弓箭手发现。从大门里的通道前进，留心边缘处的无底洞。跳下平台后贴墙，观察一旁门外的剑客的动向，一旦有机会忍杀绝对不要放过。普通以上难度坡道上方还会有一个剑客，需要万分小心。木桥上的守卫暗杀起来并不困难，不过在木桥上移动时要小心被左下方洞里的弓箭手看见，可以隐身前进。过桥后的地面有水，不要弄出声音。在十字路口左转，从那里的小河前往地图右边的区域。注意，这里的地面同样有水！趁坡道上方的剑客往左方移动时翻滚过十字路口。然后一路狂奔就可以抵达目的地了。

### 皆传忍具

变化之术 在一定时间内变化成敌人的样子

### 特殊

无

## 第五话 因缘巧合

### 故事

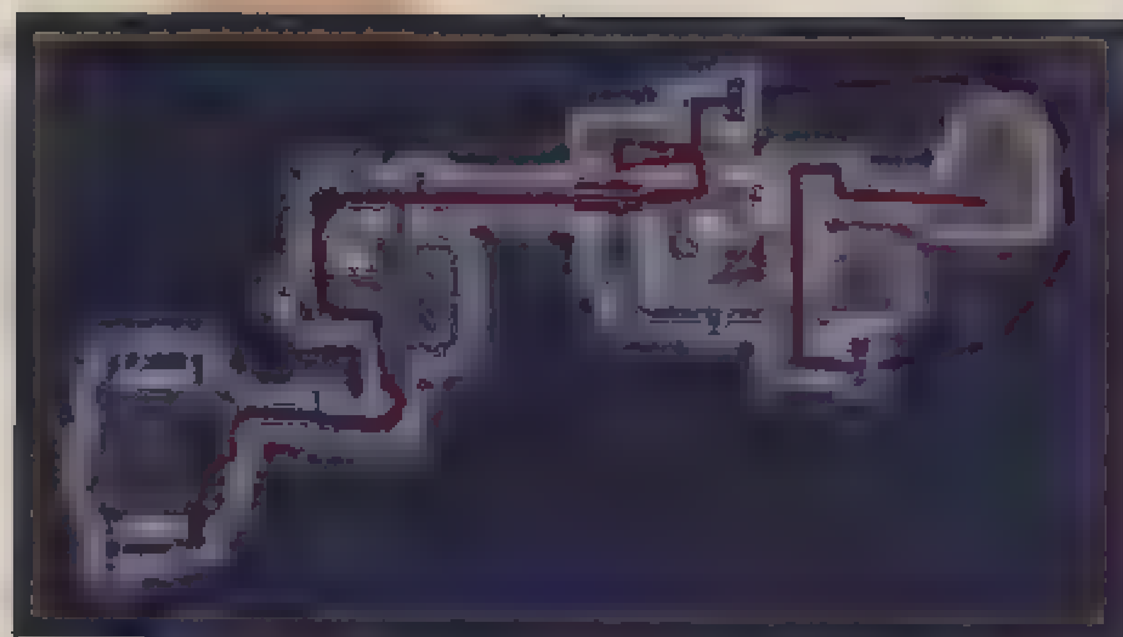
就在凛处决完葛城利城的时候，彩女为了调查黑屋的相关情报也来到了望月洞。不过由于之前凛的行动，望月洞的盗贼们开始了对入侵者的搜索，彩女不得不中断调查。就在她打算离开时，居然遇到了住在这里的狗熊熊五郎。一番恶斗之后，彩女打死了熊五郎。然后，她凭着自己高超的忍术成功离开了望月洞……

### 任务

●从望月洞中脱出
●不要成为熊掌中的“鱼肉”
●注意死路

### 皆传心得

本关的地图和上一关几乎一样(有部分道路



被封死了)，只不过初始地点和目的地正好倒了个个儿。敌人的分布比较集中，因此很容易就会被发觉，同时会引来附近所有的敌人造成混战，对己方非常不利。下面介绍一下困难模式下未发觉上全忍杀的攻略方法。

最初就会发生和熊五郎的BOSS战。熊五郎虽然笨重，但是攻击力却很高。基本打法是利用小跳移动保持和熊五郎的距离，在其发动突进技后绕到其身后用连续技攻击。仔细的话可以无伤通过。之后的之字形路口处有一个忍者，忍杀难度不高。经过长长的走廊之后，在十字路口处有一个忍者，忍杀难度也不高。但是这个时候不可着急，因为路口左方还有一个流氓。与该忍者保持一定距离，用听声辨位来判断左方敌人的行动，在确定不会被发现时向前杀死忍者。注意，十字路口的地面是有水流的！暗杀完以后继续往前方翻滚，利用墙壁隐密，再伺机杀死刚才的流氓。接下来前往十字路口的右方，利用墙壁的凹穴藏身，等待一会儿忍杀最近的两个忍者。之后回到十字路口，从小河处来到吊桥的另外一边。这里有两个敌人正在对话，由于会被发现，无法使用忍杀乱舞。当两人对话结束，女忍者向右方走开后，首先忍杀灯下的忍者，然后再往右边忍杀女忍者。来到吊桥上，趁桥对面的忍者转身时狂奔过去将其忍杀。走下斜坡，等待一会儿杀掉一个忍者，然后继续前进在拐弯处待机。在蒙面刺客转身时将其杀死，然后立刻回到拐弯处继续待机。这个时候远处的忍者会发现尸体，前来察看。等他解除警备状态离开时，立刻冲过去忍杀。用听声辨位判断附近的另外一个流氓的位置，将其忍杀后回到路口。在前方L形路口附近的斜壁处贴墙，将附近的女忍者忍杀。然后继续前进，在洞口附近听声辨位。等到那里的忍者离开时，立刻冲出洞口，用钩绳跳上左手边的平台。保险起见，可以将这个忍者杀死。然后沿着墙壁进入洞口就可以成功脱出了！

### 皆传忍具

雾隐之术 一段时间内完全隐去身形

### 特殊

本关如果达成“未发觉”的特殊条件，那么就能够进入六之二的分支路线；否则的话，则进入六之一的分支路线。

## 第六话

### 故事 Story

凛的新任务是潜入磐津药师町杀死好色的恶德按摩师那须。然而，在药师町的木桥上，凛却遇到了仇家的女忍者。正在两人交手时，女忍者发现了一个躲在一旁偷窥的人。而那个人居然是应该已经死掉的双叶！女忍者告诉凛，杀死叶隐之里的村民的正是双叶。听到了真相的凛受到了严重的打击，被双叶淬了毒的暗器划伤了。而女忍者则用自己的身体替凛挡住双叶所下的杀手，同时还把凛推入了桥下的河水之中……

从昏迷中醒来的凛想起了自己的任务，潜入了那须所在的房中。在潜入的过程中，凛听到敌人说女忍者被抓住了并关在了这所屋子里。于是，在处决了那须之后，凛决定报答女忍者的救命之恩，帮助她脱离囹圄。

### 其之一 被按摩的是“茄子”还是少女

#### 任务 Mission

- 处决的对象是那须
- 到那须所在地的道路不止一条
- 好好搜索这座房子

### 其之二 暗杀和坏事都只发生在晚上

#### 任务 Mission

- 处决的对象是那须
- 不能被敌人发现
- 到那须所在地的道路不止一条

### 皆传心得

从某种程度上来说，本关的两个分支可以说是能够最速达成最高评价的。两个分支的敌人配置虽然不同，六之二的分支还附加了被发现立刻失败的条件，但是其攻略方法却是完全一样的——在找到了近道之后。

开始后立刻转身，跳上身后的平台，一条水道就出现在了眼前。从水道往左走，出来后就直接来到中段BOSS战的木桥处。这里的BOSS是彩女，如果硬打的话颇有些麻烦。建议装备大威力的忍具竹铁炮，开始后立刻向后方小跳，趁彩女前冲的时候发射竹铁炮，如果命中的话可以一击必杀。击败彩女后就进入了本关的第二部分。首先向前走几步，来到大门处使用叶隐之术隐身。然后往左前方两座房子之间的凹穴中过去，在隐身效果消失之前用壁驱跳上房顶。(也可以用钩绳，不过不够流畅。)上房后就可以从大屋房顶的秘道进入屋内。从房顶上跳下，走下楼梯使用叶隐之术。然后立刻出门左转，用壁驱跳上木桶。房间里有一个流氓和一个艺妓，为避免被发现将他们杀死。(两个分支下这两个人的行动方式是不同的。)之后，在门口附近使用叶隐之术，一路向正对门的房间猛冲。从那个房间继续前进就会发生情节：凛从地板下将那须杀死，省去了BOSS战的麻烦。至此，最高评价基本已经达成。杀死那须后，向前贴在有“黑”字样的墙壁上进入下一部分。前方的楼梯下有一个艺妓，她是本关的最后一个敌人。用叶隐之术接近忍杀吧！走下楼梯左转，本关的流程就完全结束了！



如果不使用捷径的话，在打彩女战之前需要面对不少敌人，不过难度都不是很高。最后如果不选择右边的房间，从中央有“药”字样的房间走，会发生和那须的BOSS战。这里要注意他的攻击是会自动追尾的。

### 皆传忍具

雾隐之术 一段时间内完全隐去身形

### 特殊

进入大屋从房顶下来后，在那个有大木桶的房间内可以找到大屋的地图。如果得到了地图，就会进入七之二的分支路线；否则的话，则进入七之一的分支路线。六之一的地图位于该房间的房梁上，需要用钩绳上去。六之二的地图位于木桶下面，需要爬行进入才能得到。

## 第七话

### 故事 Story

就在彩女专心对抗体内的毒素时，地牢的门被打开了。出现在彩女面前的居然是那个叶隐之里的红衣少女。少女给彩女带来了解毒剂，并把之前得到的大屋地图交给了彩女。但是彩女却有不能离开的理由。她把一封密函交给凛，委托凛帮自己送信给一个接头人。而她自己则留在了大屋内继续搜索。彩女要找的东西是菊姬送给她的姊妹铃，这个象征着友谊的铃铛是比生命还重要的物品。在之前和双叶的战斗中，姊妹铃被夺走了，彩女估计在这房里应该是可以找得到的。

果然，在一间屋子里，一个拿着姊妹铃的剑客出现了。这个叫作镐的人也是黑屋的杀手之一。虽然他把姊妹铃还给了彩女，但是看起来彩女要想从大屋里安全离开，一场恶战还是在所难免的……

### 其之一 回荡着铃音的机关屋

#### 任务 Mission

- 姊妹铃在敌人手中
- 敌人是高手，不可大意
- 有地图的话可以打开秘道

### 其之二 不离开的理由是姊妹铃

#### 任务 Mission

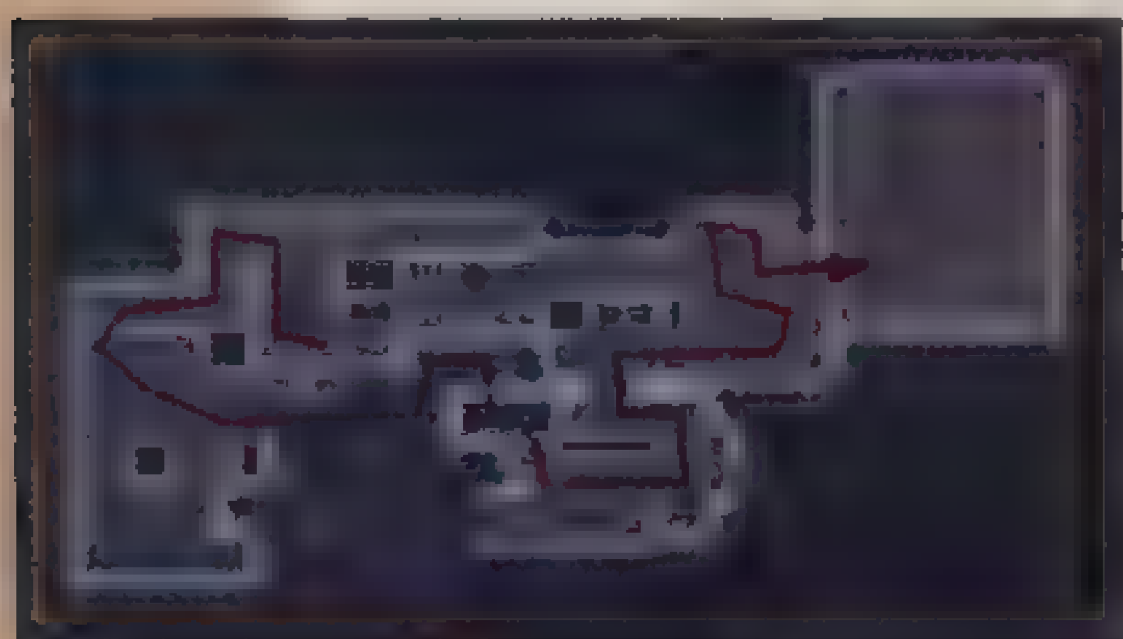
- 姊妹铃在敌人手中
- 敌人是高手，不可大意
- 贴上墙壁的话可以发现秘道

### 皆传心得

两条分支路线的差异除了敌人配置以外，就在于是否能够开启机关消去一道暗墙。但是实际上暗墙的消去除了可以避过两个敌人以外并没有太多的好处。因此两条分支可以采用同样的攻略路线来进行。

本关开始时，首先需要爬上楼梯。最初的那个敌人就在楼梯附近，不过两条分支中的位置不同，但是都非常容易忍杀。从左边的楼梯往下走，不要急于进入房间，用听声辨位观察一下敌人的动向。房间里会有一个按摩师和一个蒙面刺客，两条分支他们的行动规律也是不同的，只要小心就能够完成忍杀。杀死两人后，贴在写有“黑”字的墙壁上进入隔壁。注意不要走到该方面一边的低矮处，那里布有飞针和陷阱机关。房间的另外一个出口通向下一层，下去时小心被发现。来到

底层后从右边的出口出去，贴在拐角处的墙壁上等待机会暗杀在楼梯上来回走动的蒙面刺客。成功后沿楼梯下蹲着往上走，在走廊的一端会看到女忍者。趁她看向左边出口的时候上前暗杀。接下来会遇到一个拉门，在拉门的那一边会有一个敌人。虽然很容易暗杀，但是如果不注意则会被外面路口的敌人看到。如果发生这种情况可以利用敌人无法穿越拉门的特性等待气量表恢复到"气"的状态再继续行动。爬上楼梯后还有一个蒙面刺客，忍杀难度低。附近的"黑"字墙壁通向BOSS所在的房间。在"黑"字墙壁对面的拉门后可以找到彩女的第二把武器——毒属性的胧，有了它对付BOSS可以说是易如反掌。不过注意自己在拔刀时也会中毒。



本关的BOSS是三刀流的镐，属于比较容易对付的那种。进入战斗以后首先用R2锁定，然后利用小跳移动，保持中等距离。当镐冲过来发乱舞技时，侧移到他背后就可以用连续技造成大伤害，然后再用倒地攻击追加。如此反复，可以不伤血轻松搞定。如果使用了胧，就可以不停地发动攻势，当毒性发作时镐的防御会被破坏，招式就能完全命中了。

**皆传忍具**

*忍铊 改变服装，提升防御能力*

**特殊**

在发生BOSS战的房间对面有一个小屋，当中可以得到彩女的第二件武器——胧。胧是一对淬了毒的短刀，能够让敌人中毒，BOSS战时非常有效。不过在拔出胧的时候彩女自己也会中毒，必须使用解毒剂才行。因此，使用这个武器，"无伤"和"忍具未使用"这两个评价中至少有一样是无法达成的！

## 第八话

### 穿越关口，没有报酬

**故事 Story**

凛按照彩女的吩咐，在第二天傍晚时分来到鹿谷之关。在躲过了敌人的重重耳目之后，在关卡那里看到了接头人留下的记号。出乎凛的意料，彩女要找的接头人竟然是自己在红屋的搭档吉五郎。让凛感到不解的是，吉五郎和彩女明明和黑屋没有仇恨，但是却毫不犹豫地和他们作斗争。这是过于执著于感情的凛所无法理解的……

**任务 Mission**

- *将密函交给接头人*
- *路上小心"野兽"*
- *不要死缠着一个敌人不放*

**皆传心得**

一开始爬上关卡的大门后，立刻蹲下或者隐身往右边的小屋那里走。暗杀掉对话的两个卫兵以后，开始沿着上方的平台从右往左扫荡。然后借着围墙的掩护干掉下方箭楼上的弓箭手。河流附近的小道上有一个剑客，很容易暗杀，不过尽量远离河岸，否则容易被对岸和上方的人看到。剩下的人则完全没有什么难度了。



**皆传忍具**

*忍铊 改变服装，提升防御能力*

**特殊**

在目的地关口附近的围墙边上隐藏着凛的辅助忍具——铁笼手，这个忍具属于装备型忍具，携带在身上就能够提升凛的攻击力，而且不会消耗。取得这个忍具的方法是从木桥下方突起的石头上开始，对着放有忍具的平台使用钩绳。

## 第九话

### 穿越关口，途中敌人多

**故事 Story**

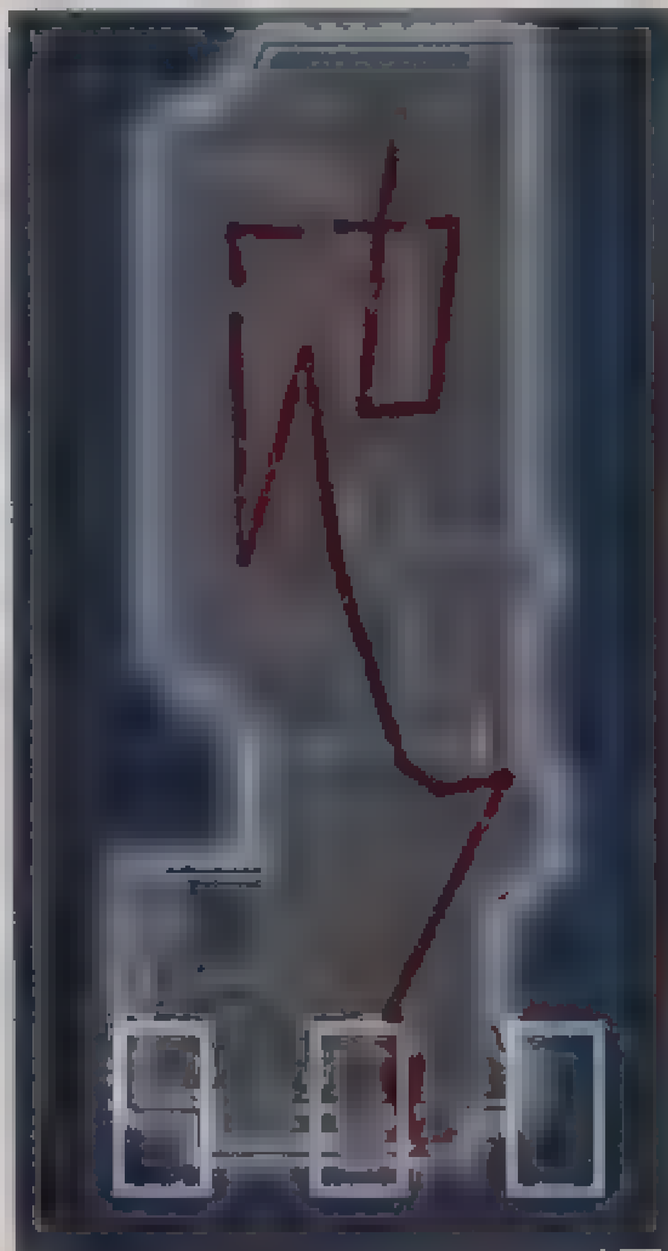
从药师町逃出来后，彩女一边向鹿谷之关前进一边和黑屋的追兵缠斗着。但是就在在关口，她还是被一个蒙面剑客、一个艺妓和一个按摩师追上了。虽说对方是杂鱼，但是毕竟是三对一，彩女也费了好一番劲才将他们杀死。但是问题不仅仅如此，就在关口到约定点之间这短短的一段距离内，敌人的监视网却十分严密。经过一番激斗的彩女要想安全抵达约定点还是用尽了浑身解数。当她赶到约定点时，接头人也就是吉五郎已经先行离开了，彩女只看到了还在思考问题的凛……

**任务 Mission**

- *尽快赶到凛的身边*
- *最初的战斗不要大意*
- *不要死缠着一个敌人不放*

**皆传心得**

最初的一场战斗无疑是非常险恶的，要想无伤通过颇需要一点技巧。建议使用范围攻击的忍具来辅助攻击，同时也可以减少伤害。基本上在这里"无伤"和"忍具未使用"这两个特殊评价中能得到其中一项就不错了。而为了能够取得"忍术皆传"，也请尽量拿到其中一个吧！由于本关难度较高，这里就以简单难度的敌人配置为例讲解一下攻略方法！



首先一直往前走，取得平台上的神命丹。然后继续笔直往前走，在对面平台的女忍者离开时从平台边缘往下跳，用忍杀乱舞把下方正在对话的两人杀死。成功以后立刻从左边的小路返回以保证不会被人发现。下面要解决的是最右边（地图上为左边）那个蒙面刺客。观察其行动，趁其转身时忍杀，然后立刻回到较高的平台处藏身。很快这个刺客的尸体就会被发现，敌人开始戒备，对面平台的一个按摩师会主动前来检查。等到上方的女忍者也解除戒备时，按摩师应该已经在返回待机点的途中了。这个时候迅速跟上，趁其不备，杀之。杀死按摩师的位置附近可以看到一个通道，贴着墙壁从通道前进。在通道出口左边还有一个按摩师，将其杀死后立刻找地方隐蔽。很快就会有一个蒙面此刻从上方的平台出现，伺机忍杀。这个时候就只剩下下面的一个女忍者了，因为不会再被别人发现了，请随便处置她吧！（汗）全部忍杀后，只要走到目的地就可以得到"忍术皆传"的称号了。

**皆传忍具**

*火龙之术 忍法爆炎龙*

**特殊**

在一开始的对三杂鱼战中，如果先把艺妓和按摩师杀死，留下蒙面剑客，会发生特殊的事件，过关后就会进入十之二的分支路线；如果将三人全部杀死，下一关就会进入十之一的分支路线。

## 第十话

**故事 Story**

和彩女分手后，凛接到了红屋老大的命令，要将一份密函送给生驹屋的老大善之助。然而，前往善之助所在的地方必定会经过被黑屋势力控制的磐中道，那一带的地形又十分险恶，凛不得不十分用心了！一路躲过敌人的耳目，飞越无数的深渊，凛终于来到了善之助所在的小庙。善之助看了密函以后，发现红屋老大阿吟可能会遭遇到危险。正当凛准备赶回去援助老大时，双叶和她的弟弟单叶出现了。他们是来给凛传达重藏的口信的：杀死善之助，凛就可以加入黑屋，成为双叶和重藏他们的伙伴；否则就只有死路一条。但是很明显，燃烧着报仇之心的凛是不会答应这样的要求的。因此，双叶和凛之间的决战就不可避免地发生了。

凛毕竟是叶隐之里长老的孙女，在忍术方面有着不同寻常的天分。这一点也正是双叶最痛恨的：明明还只是一个孩子，但是别人总是把她放在嘴边上，而不是凛：连双叶所中意的重藏也对凛格外重视。所以双叶总是想把凛除之而后快。出于这个原因，凛和双叶姐弟之间的战斗是被双方对对方的恨意所充斥的！单叶的近身格斗加上双叶的毒针，近乎完美的组合。不过最后生存下来的还是凛。在双叶倒下的一瞬间，凛似乎感到了一丝悲哀，并没有预想中大仇得报的快感。难道这就是所谓的失落吗？不过没有时间让凛多想了，如果不能早一点赶回红屋，老大就多一分危险。于是凛又开始匆匆的回程了……

### 十之一 针炎情供养

**任务 Mission**

- 将密函交给善之助
- 掉下悬崖就无法生还了
- 没有路的地方就用忍术飞越吧

## 十之二 悲炎有情针

### 任务 Mission

- 操作暗号扰乱敌人的行动
- 掉下悬崖就无法生还了
- 没有路的地方就用忍术飞越吧

### 皆传心得

由于十之一的敌人只有虚无僧一种，而且在配置上并没有什么难以忍杀的难点，这里就不再多说了。（建议以十之一的简单难度来拿皆传忍具，这样会非常轻松。）十之二中需要注意，任务的第一项——操纵地藏菩萨上隐藏的黑屋暗号来扰乱敌人，这是必须完成的。所有的地藏菩萨都在地图上标示出来了，移动过去就会自动发生情节。下面来说一下十之二可行的攻略法吧！（以简单难度为例）

首先跳上小木屋，看准时机用二段跳跳过小河，从背后或者头顶杀死对面的虚无僧。在鸟居附近有第一个地藏。来到丁字路口以后往右边走，用二段跳跳到对面崖壁上的落脚点。用钩绳爬上左边的山崖就可以发现第二个地藏。然后从原地向左边的崖壁用钩绳，在上面有一个和尚（会使用龙〇旋风腿），杀之。然后跳上附近的小屋顶，可以听到两个人在对话。从小屋边缘落下，忍杀乱舞！在这里有第三个地藏。地藏小屋后边的小路上还有一个虚无僧，可轻松忍杀。然后参照地图跳过断崖，在那里有一个地面有流水的上坡路。在上方的小路上有虚无僧在巡逻。看住时机冲上斜坡（注意不要发出声音），然后立刻跳上更高一点的平台，蹲下，尽可能地往里面靠，然后再伺机暗杀。从上方的平台继续前进，在前方的和尚视线外使用叶隐之术往前冲，用壁驱跳上木屋的屋顶（或者屋后）。绕到小屋的另外一边，在那里忍杀掉下方的一个和尚，然后再返回上面暗杀小屋边的那一个。在这里的崖边可以找到第四个地藏。利用吊桥的绳索移动到对岸（抓墙侧移），暗杀掉附近的虚无僧，还可以在这里找到第五个地藏。走过下坡有一个小桥，桥的右手边就是第六个地藏，用钩绳飞过去吧。然后用钩绳上到最高的平台，可以看到远处的虚无僧。用叶隐之术接近暗杀并非难事，不过需要注意下面的平台那里还有一个虚无僧。如果不想被发现就直接进入大门开始BOSS战吧！



BOSS有两个人　　擅长近身战的单叶和擅长远程战斗的双叶。建议先干掉单叶，因为如果双叶先被杀死的话单叶就会进入暴走状态，极难对付。如果本关得到了虚无僧的武器禅杖，战斗会比较轻松一些。虽然禅杖挥舞动作比较慢，但是攻击距离远，无论是单叶还是双叶都很难近身，届时只要注意双叶的暗器就可以了。

### 皆传忍具

机关鼠　可以从远处进行遥控爆破

### 特殊

无

## 第十一话

## 凶刃·双刀·大芝居

### 故事 Story

打听到黑屋即将展开对红屋的总攻击的情报后，彩女潜入了红屋本部所在的曲尺町。果然，这里已经被黑屋的杀手占据了。彩女一路潜行，来到了红屋的本部芝居小屋。在这里，她看到了被刺伤的红屋老大阿吟和以虐待女性为乐的变态忍者乱造。乱造是黑屋的杀手中数一数二的高手，不过彩女的东忍流忍术皆传称号也不是白给的。经过一番交手后，彩女终于取得了胜利。阿吟也因此得救了……

### 任务 Mission

- 在此地和黑屋做个了断
- 目标是芝居小屋
- 摸清敌人的动作，快速解决战斗

### 皆传心得

对于可以通过听声辨位掌握敌人行动规律的彩女来说，进行这一关的攻略完全不会有什么难点，惟一需要注意的就是要保持足够的耐心！这里来说说BOSS战。BOSS乱造使用的是双头剑，攻击范围较长。不过有一个方法可以比较轻松地取胜：使用R1＋□的颜面踢命中乱造的面门可以让他产生一定时间的硬直，从而可以进行连续的追打。只要掌握好出颜面踢的时机，甚至可以无伤轻松通过。



### 皆传忍具

真似笛　模仿动物的声音让敌人放松警惕

### 特殊

BOSS战时，如果将其杀死，则会进入最终话的第二个分支路线；如果超过一定时间没能杀死乱造，则会进入第一个分支路线。

## 最终话

### 故事 Story

当凛赶回来时，救下了阿吟的彩女已经离开了。阿吟则让凛当夜立刻执行一个新的任务消灭黑屋。任务的目标和自己的仇人是一样的，凛不免感到一丝震惊。她逐渐开始明白了，身为一个杀手，不应该把个人的感情投入到自己的工作中去。在杀死了重藏的得力干将硝之后，重藏终于出现了。凛戴上了面具：今夜，她只是一个执行天诛的杀手，而不是前来寻私仇的少女！

## 其之一 天诛红

- 和万二郎接头
- 使出浑身解数
- 处决黑涂之重藏

## 其之二 天诛红

- 消灭黑屋
- 使出浑身解数
- 处决黑涂之重藏

### 皆传心得



第一个分支的任务第一条——和万二郎接头，这是必须完成的，否则就无法进入通向最终BOSS重藏的所在地。万二郎会随机出现在町中四个地方，每次游戏都会有所不同，必须优先以寻找他为目的。第二个分支由于没有限制，可以直接前往BOSS处进行战斗。前往BOSS处的最快路线是沿着初始地点的木桥进入左方的区域，然后通过那里的门就可以进入BOSS房间所在的区域了。本关最大的难点其实在于硝和重藏的BOSS二连战。为了完成这两场战斗，最好事先准备好忍铠、铁笼手、护符和神命丹等忍具。硝属于射击型角色，在他发射子弹时用小跳侧闪接近他展开连续攻击即可。至于重藏，其实力不愧为最终BOSS，不仅攻击力巨大，而且大量的突进技巧更让人防不胜防，其最大的一闪技更是颇有时代剧的风范。对付他没有什么特别好的方法，只能抓住每一个破绽进行攻击。可以考虑使用忍具中的三角钉，一边撤退一边撒钉，当重藏追踪而来的时候就会出现破绽，此时就可以展开攻击了。

### 皆传忍具

回转玉　发出令人[illegible]

### 特殊

无

文 铭风

续・我们的太阳 太阳少年强哥 Konami A・RPG

GBA

在大热的7月，以利用太阳光为卖点的《续・我们的太阳》终于登场了。剧情上接续前作，我们的主角强哥这次拥有了许多同伴在冒险过程中给予帮助。前作中主角的宿敌暗黑少年撒巴塔还能被玩家使用。主角增加了多种能力，3种类型的变身让游戏更富有乐趣，这一切都给人和前作大不相同的感觉。不多说了，让我们进入太阳的世界里吧。

**基本操作**

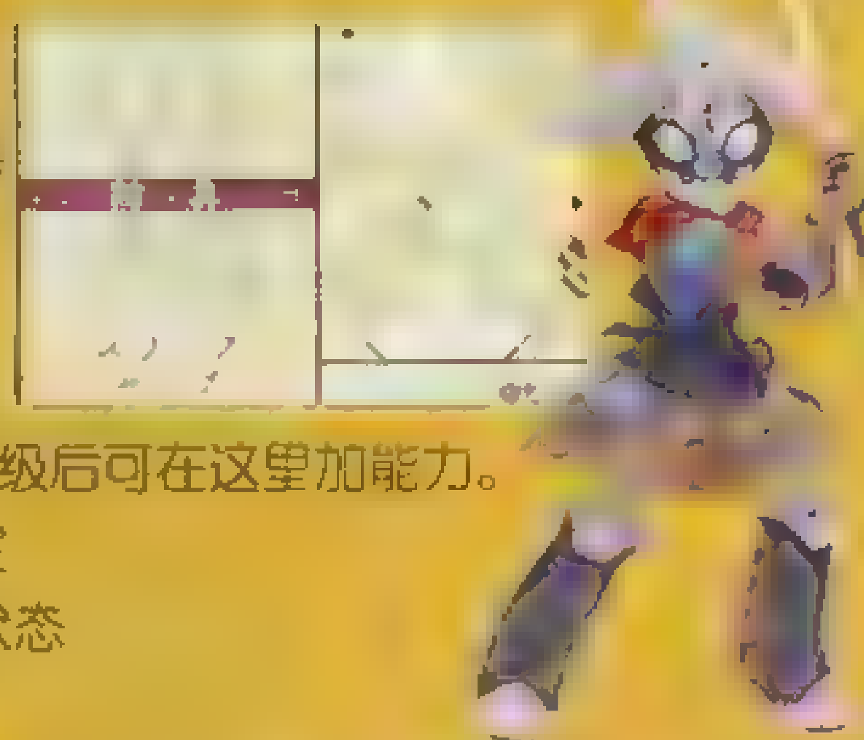
| 按键 | 功能 |
| --- | --- |
| A键 | 调查／吸收阳光 |
| B键 | 攻击 |
| L键 | 技能的发动 |
| R键 | 按住后按方向可察看场景 |
| SELECT键 | 按住后按LR可切换武器和技能 |
| START键 | 调出菜单，再按START可察看菜单 |



# 系统介绍

## 主菜单：

マップ：查看地图
アイテム：道具的使用
**贵重品**：查看拥有的剧情道具
**武器**：武器的装备和替换
**防具**：防具的装备和替换
**魔法**：魔法的装备和替换
ステータス：主角的状态，升级后可在这里加能力。
コンフィグ：游戏的一些设定
スリープ：将游戏转入睡眠状态
セーブ：存档



## 关于主角：




本游戏中主角拥有光明和黑暗两种形态。两种形态可使用的能力是不相同的。

光明形态可使用LUNA系和SOL系的能力，LUNA系多为为武器附加各种属性。而SOL系（如图）从左到右分别为冲刺、植物生长、安放炸弹（可炸开某些墙壁）。暗黑形态可以使用DARK系能力，变身为3种形态（蝙蝠和老鼠可通过特殊地点）并为武器添加黑暗属性。2种形态吸收能量都要求要有阳光，但暗黑形态在阳光下会不断损失HP。

## 关于方块谜题：



游戏中的谜题多为推砖块。本作中新增了一种漂浮方块，用不同的属性攻击可改变它的状态。用火属性攻击它后会发热，点燃周围的灯台等物体。冰属性攻击将其冻结，可压住机关，同时可解除方块的冻结状态。风属性攻击会让其移动，普通武器1格，枪攻击移动2格。用地属性可使其消失。

## 关于净化：

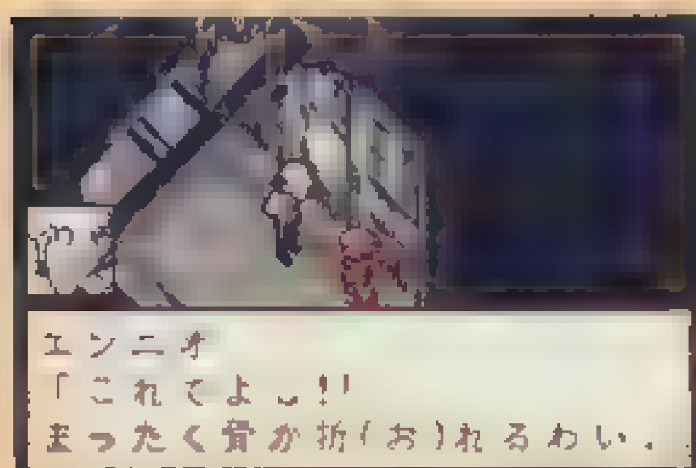


游戏中将BOSS击倒后便会将其封印在棺材里，将其带到特定的地点去净化（太阳街中心）。净化需要的阳光强度至少1格，在将4个器械打下后在下方按A便可。战斗过程中要防止棺材中的幽灵阻碍旁边的器械（用武器攻击也）。如果周围的器械停止工作的话也要用武器来攻击，使其继续工作。值得注意的是暗黑形态在太阳光下会不断减血，注意涂防晒霜。

## 城镇中的各种设施

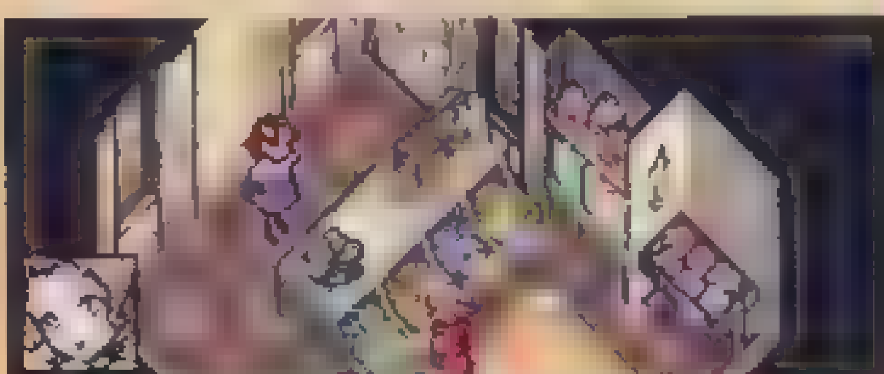
**锻冶屋**：锻造武器的地方，可将2个武器锻造成一把。锻造的过程需要有充足阳光，在红条移动时按A可限定它的移动区域，当红条移动到箭头所指的地方按A便能打出GREAT，在褐条区域按A为GOOD。




**时钟塔**：这里可重新设定游戏的时间。

**果物店**：在这里可购买各种太阳果实，不过暗黑形态的强哥不能使用这里买到的果实。







**棺材铺**：这里可花钱替换自己携带的棺材，游戏中的棺材各有自己的效用。




**道具店**：可买到道具和防具，按LR切换购买的种类。

**武器店**：后期才出现的店铺，这里可买到各种武器，方便大家收集锻造的素材。



# 完全攻略

*当太阳和月亮回归黑暗的时候*

*腐败的太阳之街笼罩在巨大的黄昏里，并出现巨大的黑影*

*这被称为最终时刻*

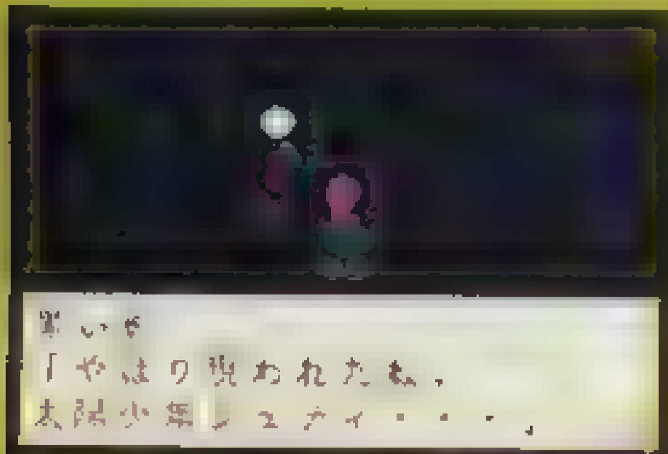
我们的太阳少年这次出现在前往故乡“太阳街道”的路上，由于吸血变异而被诅咒的故乡在女皇被击倒后应该会回复到从前的样子。然而天鼓却感觉到了不死族和暗黑仆人的气息，还有操纵它们的暗夜族……

前进后可从黄色的提示板上得知一些冒险的初级知识，然后从绿色宝箱内得到“地图A”。之后要贴着屋子边移动来通过陷落的房屋走廊。

来到入口处，发现有一个身穿大衣的人，是暗黑族的眷属吸血鬼！突然响起了异样的音乐，吸血鬼做出了攻击准备，主角见状立刻拔枪。然而对方却认出了那是太阳枪，并夺了过来利用枪将主角击倒。正在他想下毒手的时候却因为听到主角的名字而发狂，并赶紧离开了……

黑暗中，2个黑影正在策划着什么……

红发少女：“太阳少年果然出现了，但真的是他将女皇打倒的吗？”



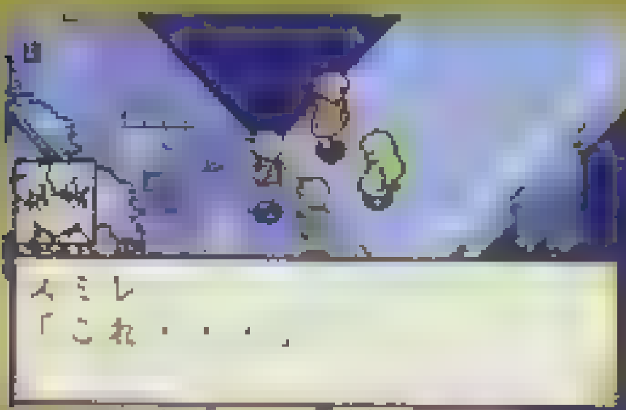
黑之影：“他拥有太阳和月亮这2个血统，而女皇也不过是回到了她该在的地方。不过还是别让我们的计划有受到干扰的可能性，阻止他的任务就交给你了。”

## 太阳街道

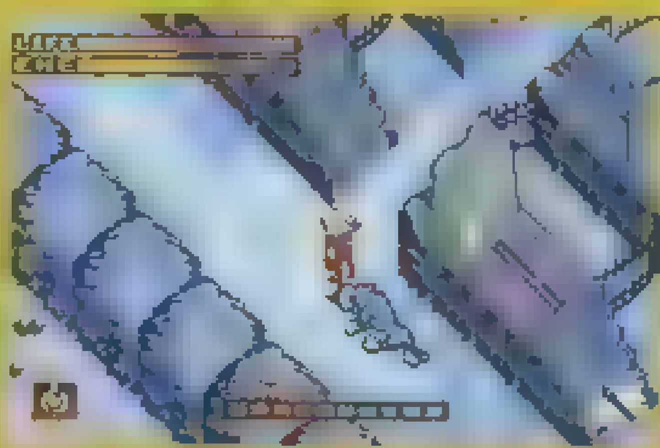
终于到达了目的地，虽然这死气沉沉，但是还是能够感受到幸存的人类的气息。在内部被铁门困住后，要先从右边下楼梯取得剑型武器，然后可轻松解决骷髅兵了。得到地图B和防具レザアーマー后来到了BOSS房间和僵尸战斗，但是攻击无效。攻击几次后魔法少女出现，在告知主角对付不死系需要用属性攻击后为主角的手套附加了太阳吸收机，并教会主角使用“光属性魔法”。胜利后决定前往商店街寻找那个神秘的少女。



一直向上前进，又见到了魔法少女，得到了暗黑银行用的“暗黑卡片”。同时得知向日葵魔女是受到师傅的指示来到这里的，她委托主角去救助身后小女孩的爷爷——钢铁史密斯，他在前往调查街道附近的封印后便没有回来。目标是西北的大圣堂，之后得到了镜片“フレイム”，可附加火属性。



为了寻找钢铁史密斯，动身前往北西的大圣堂。参观了太阳树的痕迹后众人来到了大圣堂，大门紧锁暂时不能进入。在右边推动2个木箱后得到了锤型武器，可用其敲开挡路的木箱。回头敲开木箱推动石头，之后来到墓地。这里要推动3个可推动的墓碑，推错的话便会出现幽灵令强哥混乱。守卫墓碑的狼十分强，尽量避开它来行动。

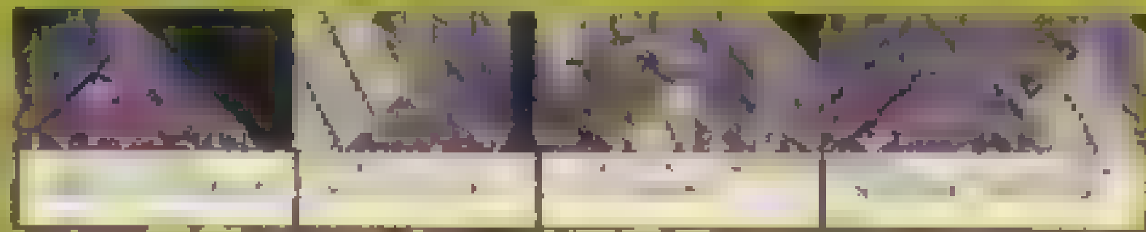


进入出现的地下道路，用木箱压住开关后前进。漆黑的内部可用火属性攻击击打灯台来照亮场景。推动木箱后接触紫色开关便可进入下一场景。点燃两盏灯后用锤子击敲击开关。点燃灯后贴墙行走去点燃另一个灯。然后要用锤子分别敲下两个开关。

得到“地图B”后要在上层干掉3个骷髅，得到“黄の水晶”。进入左下通道，敲击墙壁引诱僵尸踩开关来开门来到楼上。将黄色水晶镶嵌在墙上后点燃蜡烛可使黄色图案浮现，之后配合锤子推动木箱得到三角钥匙。利用三角钥匙进入右上蓝门，调查窗边的闪光点可得到“赤の水晶”。上楼，干掉3只僵尸后得到枪形武器。



在右上蓝门利用枪点燃灯台后可来到大门外，用枪打碎门旁的石狮子得到“蓝の水晶”。进入右下房间，用枪触动开关后上楼，将“赤の水晶”装上。然后调查下方的黄色告示板得知要在书屋按“こ、と、の、は”的顺序调查。从右上蓝门顺着墙边来到图书馆，按图中顺序按动4个开关后开门。



乘浮台来到上方，触动两个紫色开关后（要将中间箱子打碎），得到了三角钥匙。楼上利用火属性枪将所有灯点亮后，推动箱子形成通路，用对面箱子压住开关。将得到的“绿の水晶”放在大厅右下门内的2楼，用钥匙进门。安放上“蓝の水晶”，大厅的图案完全出现，地道也可进入了。在内部感受到暗夜族的气息，补充好HP和EN后进入内部。



追赶黑猫的时候被神秘的声音叫住。

白衣女子：“你就是太阳少年？我是支配天空的白之多妮鲁。虽然我哥哥告诉我不要跟你交手，但是我肚子饿了。睡醒后就能品尝太阳之子实在是太棒了！对不起了，小弟弟。”



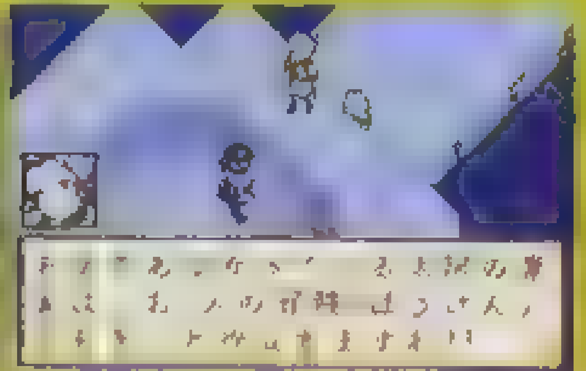
**要点：**变身为飞蛾后她会在空中施放鳞粉，普通攻击打不到她。要用火属性的枪将中间的烛台点燃。之后BOSS便会扑下来停留在火焰之上（飞蛾扑火），然后攻击便可。

胜利后将其封印在棺材中，在内部见到了史密斯，当被告知强哥已经将吸血伯爵和暗夜女皇都消灭后，他非常高兴。同时叫大家看身后的封印，在吸血伯爵走后不死族一直进行着奇怪的行动，似乎在寻找着什么。此处的封印已经被毁坏了。寒暄过后史密斯先回太阳街，而主角则还要净化暗夜族。



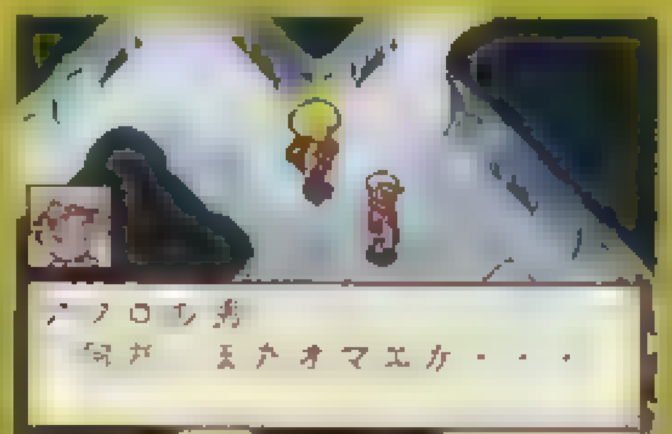
在宝箱内得到了能增加EN上限的女教皇卡片。进入大厅左上的门内，利用棺材将3个开关都压住，进入中间门内。得到圆形钥匙和3个武器后开启大门离开。然后在净化点实施了净化。顺利将白之多妮鲁净化后突然听到了熟悉的打斗声，是大地之巫女莉姐。由于预测到不死族的阴谋而来到这里，为了帮助主角们夺回太阳枪，找到幕后的元凶，她便在太阳街开设了果实店。来到锻冶屋，在这里史密斯告诉了主角锻冶的基本方法，之后向日葵魔女出现，告诉了主角东边的沙漠有暗夜族的气息，现在确定了下一个行动目标。



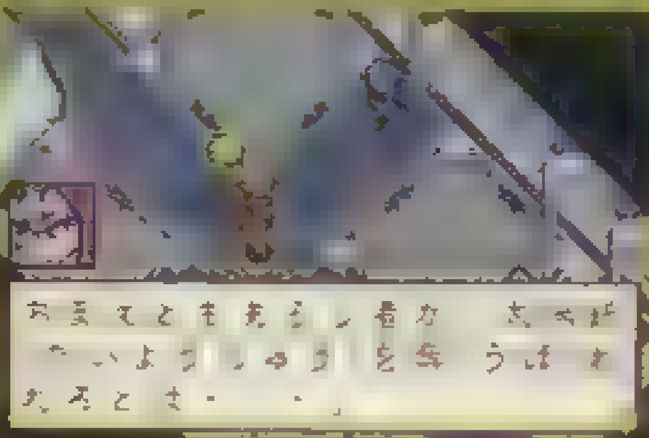


## 遗迹

先由左边上楼，杀掉蝙蝠群后继续前进。将岩石推下后，来到另一房间，将阳光抑制到最低通过喷火地带。途中在浮台上用枪点燃灯台后见到了基德，得到了冰属性透镜。在上方得到“地图A”后，回到外面下楼，用冰属性攻击将火球消灭。内部的冰块可用火属性攻击使其融化，更内部要用冰属性攻击方块机关。



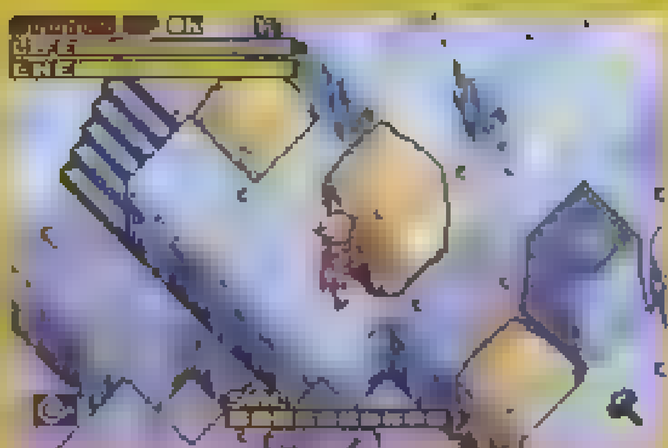
干掉BOSS剑后得到能变换HP为EN的死神卡片。黄色史莱姆需要推动石块来挤压，在干掉4个石巨人后得到了三角钥匙。开启右边的蓝门后见到了暗黑少年，交谈中得知他被太阳枪所伤。为了帮助主角夺回枪，他给了主角风属性透镜。



继续前进，楼上的机关要将相应颜色的砖块推去相应地点。之后要利用风属性的枪突击方块后会移动2格的特性让其压住机关。内部用风属性攻击将石块击碎，得到三角钥匙。从此场景一直向左前进，敲碎石块后来到蓝色门前，内部在右边场景推下石块后下楼，一路前行。

粉红色的魔法阵会让骷髅复活，内部将4种颜色的石块归位可继续前进。楼上推动石块可得到三

角钥匙(上层可得到lv5的枪，第3块石块需要碾过其他两个石块才能顺利造成通路)。回到楼下，利用木乃伊会自燃的特性点燃灯台便可打开下方铁门。向右上前进，干掉斧头后得到圆形钥匙和魔法“ダイナマイト”。回到出口处向右边打开蓝门，进入沙漠。



调查水池装满水后进入沙漠，在这里行走来找到提示板。根据提示分别在相应地点按A可得到石板。



▲ミミノクの下　▲パットの巢の下　▲2つのドクロの间

▲群からはぐれた炎の下　▲枯れたオアシスの下　▲サボテンの轮の中

将3块石板碎片镶嵌进提示板后遗迹升起，得到“地图B”。

下楼，按照墙上提示顺序点燃代表“火、风、水、地”的4个灯台。

火之试练：用火属性攻击方块后用风属性推动到左方再用枪往烛台方向推便可。

水之试练：利用风属性的枪将两个方块推到机关上，再用冰属性攻击即可。

风之试练：敲打开关来改变风的方向，让主角能够踩上开关。

地之试练：将所有的开关都踩成红色，然后砸下开关。

内部等待着主角的是吸血鬼，这次他又突然陷入混乱，但是却大呼叫主角快走。

天鼓：“莫非……！”在想起什么冲上去的时



候一个神秘黑影出现。

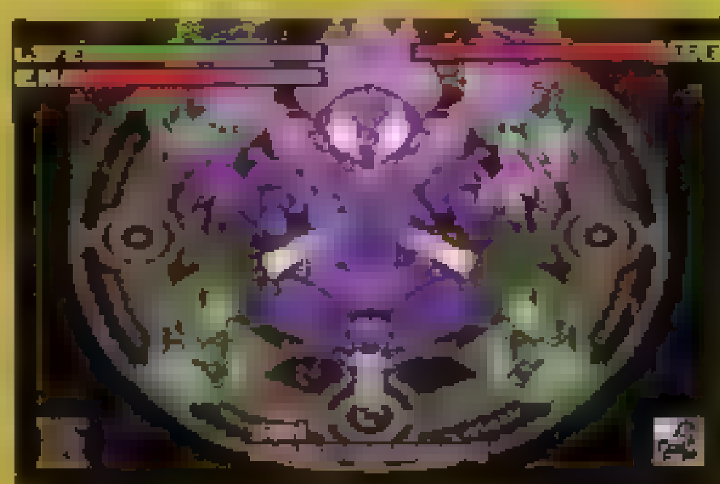
黑之影：“呵呵呵呵，终于醒悟了啊，但是已经晚了。你已经没有退路了，太阳少年！下面的路就由我来带你走，你们2人一起陷入黑暗之中吧！”。在天鼓跟随黑影消失后吸血鬼发狂似的冲了上来，这时撒巴塔又出现救助了主角。战斗开始！

**要点：** 在战斗过程中撒巴塔会在战斗中间制造黑洞。主角需要与吸血鬼周旋，保证撒巴塔不受攻击。一段时间后黑洞完成，攻击敌人让其进入黑洞中，之后的攻击会对其造成很大的伤害(光属性攻击特效)。不久他会变成蝙蝠来挣脱，撒巴塔会用旋转攻击驱散他们，然后继续战斗即可。

战斗过后吸血鬼清醒了，并叫出了2人的名字。但当主角靠近后音乐又响起了，主角被咬。万



不得以下撒巴塔决定对主角施行净化。回到村庄，来到了净化场(和地之巫女交谈可得到防晒霜，可在1分钟内防止在阳光下损失HP)。由于净化需要在有阳光的情况下进行，而撒巴塔的能量只有在无光状态下才能增加。所以能量要节省，不要随便使用能力。



净化成功后虽然阻止了强哥变为吸血鬼，但是撒巴塔却倒下了。强哥学会一系列暗黑魔法，丧失了太阳之力。随意行动，由于基德的回归，太阳街的防具店开放了。在果物店可得到道具，锻造武器后对话可接到去北东的暗黑街的提示。

## 暗黑街

敲开木箱后来到暗黑街，入口处又遇到了黑猫。铁的砖块暂时不能推动，靠墙通过窄道后一路前进。在之后的地方会出现声音教你使用3种黑暗能力的变身。变成蝙蝠通过通路后变成老鼠站在升降台上可得到“地图A”。



将楼上木箱推下楼后，乘升降机来到底部。推砖块谜题，绿：左左，紫：右下，蓝：右右，红：左上左左右，然后将红和紫对号入座便可，最后得到强力防具。变成蝙蝠通过水塘后得到了圆形钥匙，然后再变成蝙蝠乘坐升降机回到楼上。进入蓝色门内，推动木箱后下楼。推动铁箱形成通路(最上方的铁箱要往南方推)，然后干掉3个木乃伊得到lv13的锤子。

升到最上层，变成蝙蝠前进。之后将木箱推下飞过机关后得到圆形钥匙。向右前进，打开蓝色门后一路前进。途中变成蝙蝠向下走来得到圆形钥匙。然后依旧是将木箱推下形成通路来前进，最后乘坐蓝色门前的升降机来到上方。刚到上方迎面却飞来了两把斧子，原来是太阳街的守护者谢安。在见到主角的吸血鬼形态使以为主角是邪恶的暗夜族，并杀了过来。战斗中要寻找他攻击的间隙来攻击，还可以从他身上打下加血的道具，可说是场轻松的战斗。

胜利后他认出了强哥。鼓励强哥振作的同时希望主角将困扰此处的暗黑之树消除。用得到的圆形钥匙开启了一楼的蓝门，然后利用变身穿梭于地道窗户，最后进入了房间内。

在最后的房间，之前的神秘人物又出现了……

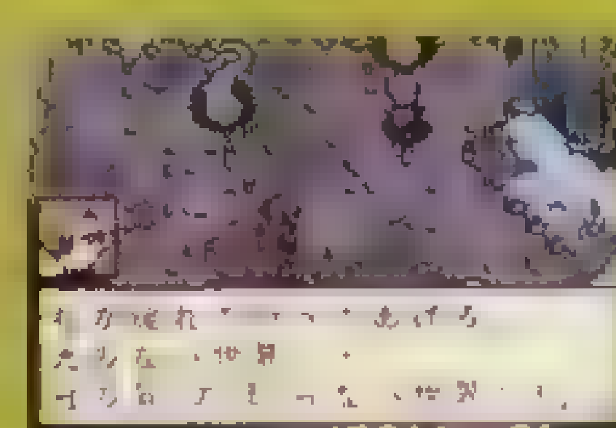
黑之影：“觉得怎么样？现在你作为半吸血鬼一定能理解黑暗力量的强大吧。哈哈哈，忘记介绍了，我是真正的暗黑之子，黑之达因。真正能够挽救世界的只能是暗夜族。让我们一起把这个世界从那些不可饶恕的人类手中解救出来吧。这样你那身为吸血鬼的父亲林戈也一定会高兴的。”

？？：“这么随便叫我名字很让人为难啊！”随着话音的落下，大群蝙蝠将达因包围。

黑之达因：“什么！？你找回自己的记忆了！”

林戈：“强哥，是你体内的鲜血让我清醒了。这里就交给我了，你去把暗黑树的本体击倒吧。”

主角来到内部，见到的是一红发女子。



红发少女：“养育我的是暗黑街所生长的暗黑之种。我是红之多拉丝罗，支配陆地的暗夜族！你的光芒让大哥十分困惑，就让我带你去那没有光明，太阳不会升起的世界吧！”

**要点：** 暗属性对植物有特效，一定要用此属性来攻击。多个花苞从地上冒出时攻击会使花苞提前开放，如果是真身的话便可攻击她多次。伤害到达一定时她会主动攻击，看到她冒出便要尽快赶去攻击她，否则便被远距离追着打。



屋外一片狼藉，战斗一定非常激烈。现在主要的任务就是去净化暗黑之树。一路上利用棺材压住开关来前进，目标是净化点。正当净化开始时强哥却不支倒地，昏迷中耳边传来了众人的呼喊声。

撒巴塔：“就这样屈服于黑暗力量了吗？你忘记了在和女皇交战时教过我的，那超越死亡的力量和无限延续的意志……”

强哥受到激励站了起来，战胜了体内的黑暗力量，取回了太阳之力！

终于将暗黑之树净化完毕，太阳之街解除了危机，太阳之树也开始发芽了……

来到谢安的武器店，他告诉主角北面约束之丘的螺旋塔由4个封印守护着，现在已经破坏了其中的3个，剩下的一个在街道西南的地下水路。外出和小女孩交谈，之后追赶受伤的黑猫来到了地下水路。

## 地下水路

在门口见到了父亲，被告知黑之达因就在门后面。但想要进入的话必须要3枚贤者卡片(学会[illegible])。



[illegible]的卡片：如图，在遗迹的左上角用能力

将墙壁炸开便可得到。

魔术师卡片：在大圣堂利用植物生长魔法让浮萍变大可得到（同时还能得到妖精之衣）。

隐者的卡片：在暗黑之街，图示处推动方块。用地属性攻击将图中方块捣毁后将铁块推入凹穴，然后将蓝色方块左推一格，再将红色方块右推一格，然后将蓝色砖块弄到A地点。然后将2个方块分别推上机关便可。

在得到卡片的同时也见到了封印地下水路的蕾蒂，虽然她对有人要解开她设下的不让外界侵入而产生结界有意见，但最后还是离开了。在地下水路，正当主角想要解开封印的时候撒巴塔出现了。原来那个不是主角的父亲，他利用主角解开了封印！撒巴塔和主角分别追了上去。

内部，撒巴塔吃力的卧在地上……

撒巴塔：“现出你本来的样子吧……黑之达因。”

？？：“本来的样子？那只是幻想而已，我是影子，是没有真正形态的。所以总是借用别人的身体。”突然他的身体发生了剧烈的震动，身上变成了黑色。“你父亲那吸血鬼的身体真是适合我呢！”

撒巴塔：“邪魔歪道！”

黑之达因：“可怜的暗黑之子，本因继承光暗2种血统的你却无法使用这些能力，真没用啊。”

撒巴塔：“我曾经也追求过完全的力量……然而正因为力量的不完全的，所以才拥有可能性，拥有希望！你不拥有这些东西，无法理解我说的话吧。”

黑之达因：“你已经没有希望了，竟然想违背宇宙的意志。现在4个封印都解开了，我可以进入塔里了。你们就交给多维利吧。”

主角为了救助黑猫而被巨大的触手拖入水中，是青之多维利，支配海洋的暗夜族。

**要点：**战斗中要在狭窄的地面上躲避石块，本BOSS用火属性对其有特效。在章鱼露出头的时候要尽快用枪攻击它，否则躲避不了它的撞击。之后还是将其拖动到净化点净化。



## 螺旋之塔

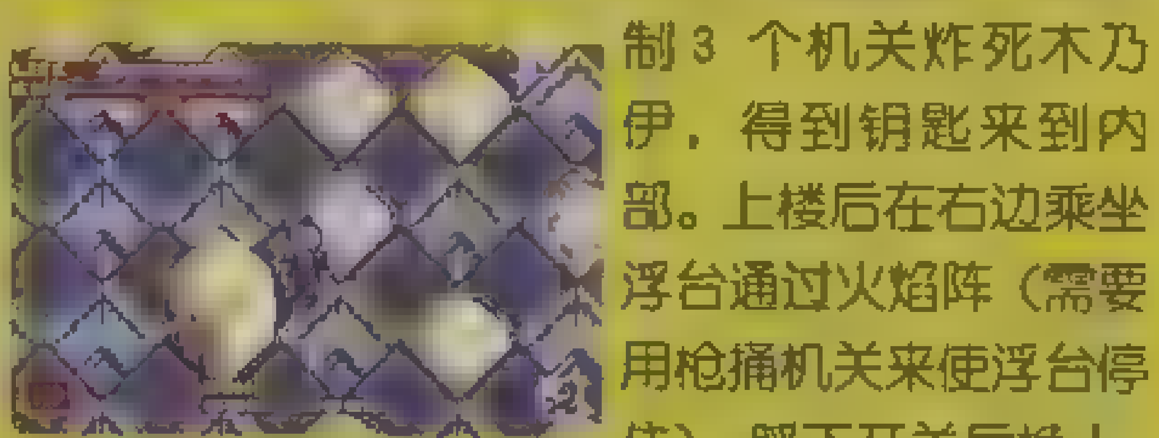
胜利后目标便直指北方的螺旋塔，在门口和撒巴塔同时将光暗2塔的封印解开，主角的任务是从光之塔侵入。

强哥从2楼的左边掉下，敲下开关开启撒巴塔处的门，然后在2楼推下右边的石块后切换人员。踩开关开门后上到最上，让浮台出现后切换强哥。一路前进，乘浮台上升后干掉BOSS剑进入内部。



利用炸弹和变身可得到全部的绿色宝箱，然后在外部用枪打击开关后换人。上到顶部，用枪将铁门内踩在开关上的敌人干掉后出现新的通路。下楼，从新的门进入上方。干掉僵尸得到钥匙后进入蓝门内。打下开关后切换人物，让强哥乘坐浮台也来到这个区域。然后按击打开关→出现通路→切换人物的顺序不断前进。最后用强哥砸下红色开关，推动铁块回到内部。

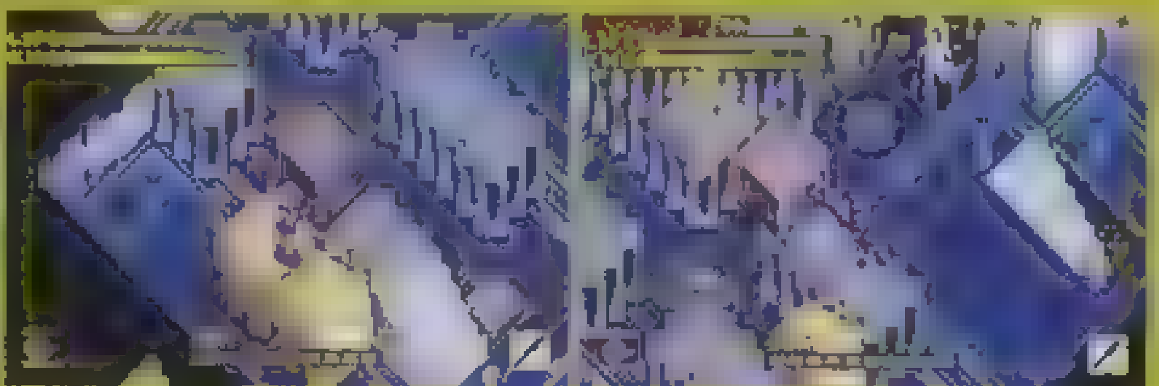
在内部砸下开关便撒巴塔处出现通路，内部控制3个机关炸死木乃伊，得到钥匙来到内部。上楼后在右边乘坐浮台通过火焰阵（需要用枪捅机关来使浮台停住），踩下开关后换人。



乘浮台上楼后推石块，在第2个石块群时要将第一块往右推，然后是最上面一块往左推，最后利用中间一块到达内部。乘浮台上升，踩下开关后换人。再次通过火焰阵回去，然后调查2处告示牌，将其拼成一句。（我这里是石像的南3，东1）



干掉斧头后来到楼上，这里的石块（如图）只要这样就可以了。

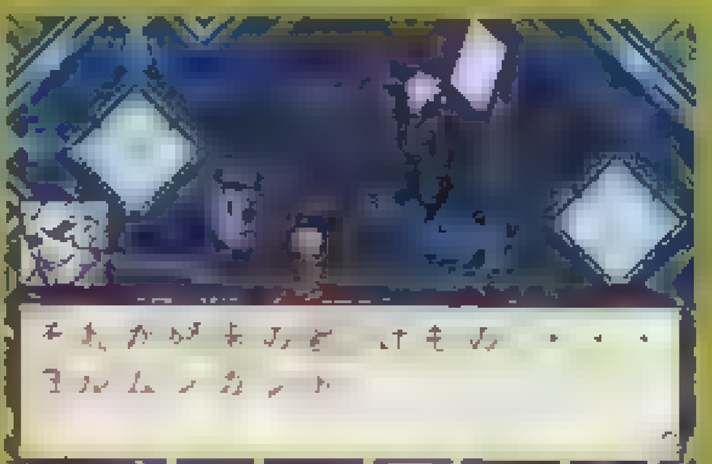


乘升降器上升，打下机关后回来，来到最上层等待撒巴塔。控制撒巴塔，一路前进来到最上层，2人汇合。

撒巴塔：“强哥，是做了断的时候了。虽然你父亲的身体被达因控制着，但他的灵魂一定还在抵抗的。用全力将其击倒才是救助他的最好手段。”

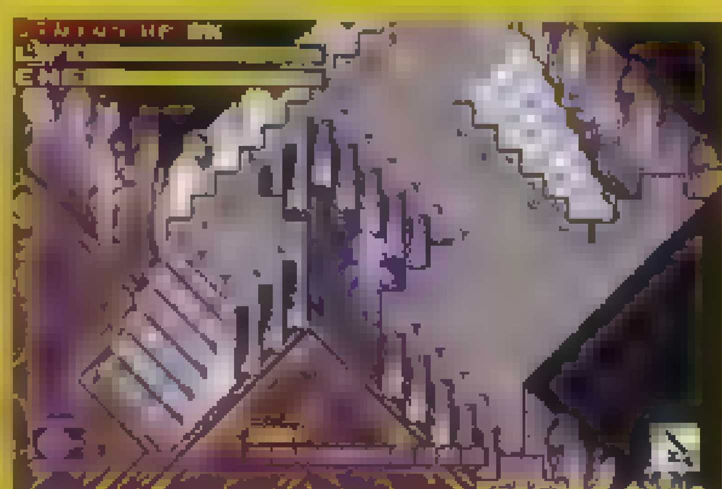
内部达因告诉主角：太阳街道的地下沉睡着太阳都市，而本应漂浮在空中的太阳都市之所以会降落在地上完全就是为了封印终结的魔兽“Jormungand”。在之后的拉拢选项中选择“断！”后战斗开始。

**要点：**总的来说和之前的战斗没什么两样，保护好撒巴塔便可。伤害一定时黑之达因和父亲的身体分离了，战斗方式也有了很大的改变。在他潜入地下的时候要不断跑动，被抓住要快速按键来挣脱。



胜利后带这棺材从暗黑塔方向下去，利用棺材压机关点燃蜡烛可乘升降机到达下方。

在右图楼梯下面强哥可得到2件十分好的装备。



净化完毕后父亲用自己最后的力量让自己和达因一起消失了。得到了太阳枪，同时向日葵魔女带来了坏消息，终结的魔兽苏醒了……之后在武器屋锻造好太阳枪后来到螺旋塔。

## 变异城

由于是单一路线，所以讲解一下要点。

1 被骷髅发现便会关闭通路，省时间的话最好敲击墙壁引开他们，直接进入门内。

2 被火烧的木乃伊会点燃灯台，开启通路。

3 如图推动砖块可进入下一个地点。

4 变身为蝙蝠飞过机关得到三角钥匙。



5 进入上方蓝门，可进入上方和BOSS 蜥蜴战斗。需要使用炸弹魔法攻击他。

6 后面的几个房间都需要将灯台全部点亮。

7 BOSS 骷髅王用地属性对其有特效。

8 一路上要将所有的机关打开，出现通路。

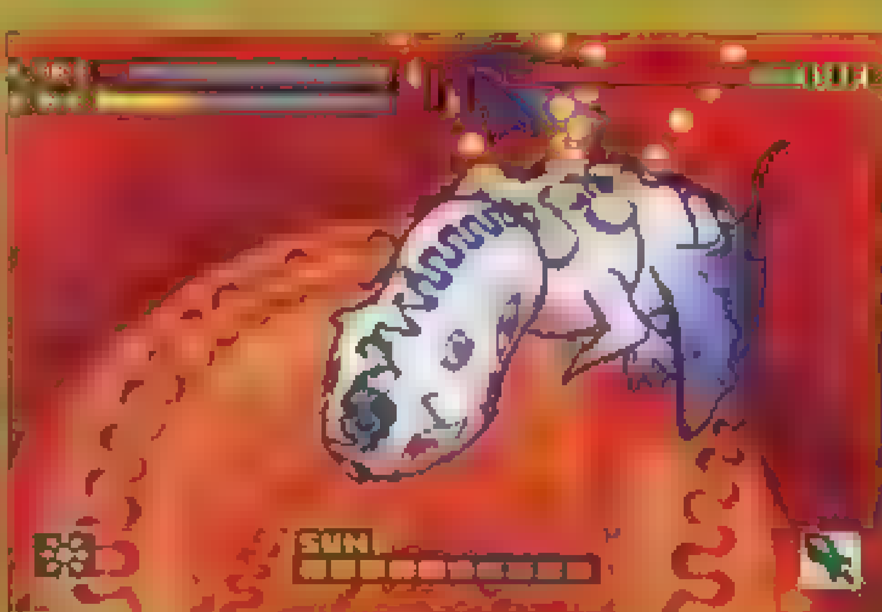
9 和海龙作战也需要用炸弹攻击，同时要注意别掉到海里。



10 图中地点将要方块变红然后移到冰块旁，之后还要用地属性让其消失。

11 火焰骷髅王当然要用冰属性攻击，另外背后攻击伤害较大。

到达了最终BOSS处，战斗中不要靠近它。它的攻击一般为伸头咬你（被咬住要快速按键挣脱，否则会被吞下，躲开攻击后便是发动攻击的最好时机。砍伤它两边的眼睛它会伸出舌头，用光属性猛攻吧。它投掷武器时小心躲避便可，而锤子则要变身蝙蝠才能躲过。胜利后它竟然又复活了，此时同伴们的努力得到了回报，4处封印又回复了原状，终结的魔兽又陷入了沉睡。



**通关之后：**读取记录回来后会遇见泽克人，来到螺旋塔右边见到了蝙蝠人，之后在4个迷宫内找到蝙蝠便可再来到此处和它作战，并将其封印。



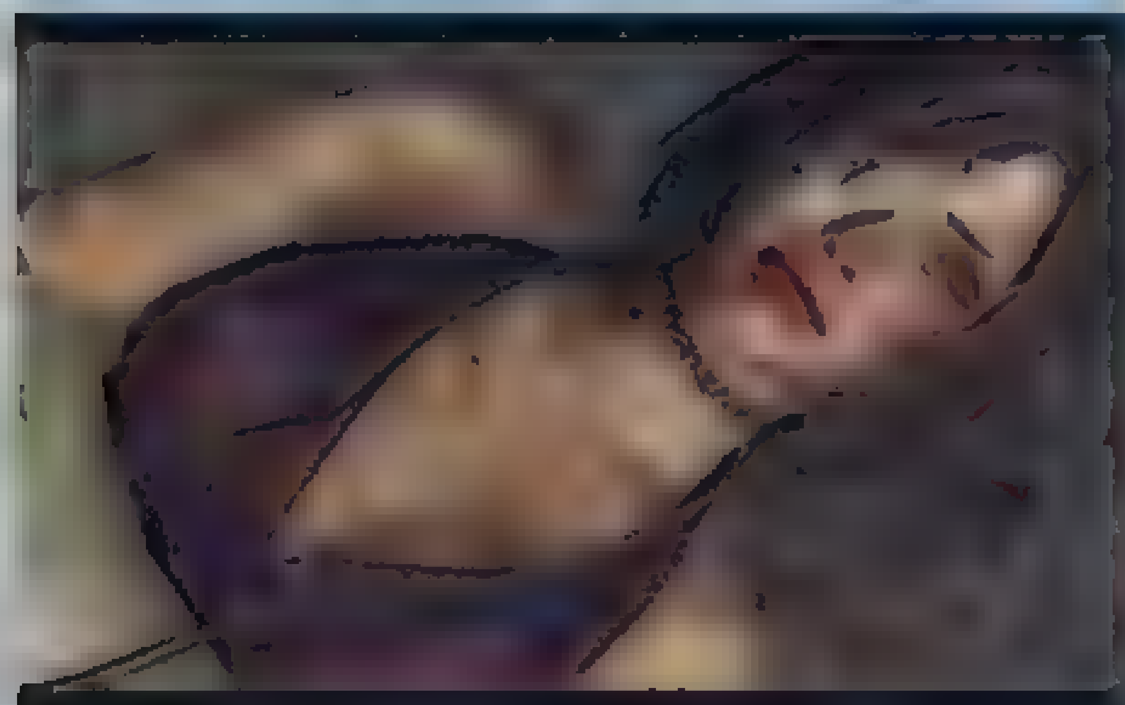
# 寂静岭4：憬室

攻略透解 Guide Through

| 寂静岭4 | Konami | AVG |
|---|---|---|
| Silent Hill 4 The Room | 2004年6月17日 | 日版 |
| 无对应周边 | | 推荐玩家年龄 15岁以上 |

**上期提要：**

[illegible]



## 宿命

已经记不清自己是第几次从噩梦中醒来了，我都不知道这到底是噩梦还是现实，每一个在噩梦中遇害的无辜者在现实中都以同样的方式告别这个世界，辛西娅、杰士伯、安德鲁、理查德、艾琳，另外还有我的前任房客约瑟夫，这些人的名字堆满了我的脑袋，我不知道从何去整理。

厕所的洞已经被堵了起来，这是意味着噩梦的结束吗？

大门下又被塞进了一张约瑟夫的日记，我宁愿相信这是他本人给我的：

*"7月13日*

*我想我连自己都保护不了，他真的疯了，我再也受不了了，他的力量已经难以估计。*

*我害怕极了，今天我把储藏间的后门锁了起来。*

*不知道艾琳·高尔文还好吗？她还不知道发生了什么，然而她已经身处危险之中……"*

日记旁边还有一张"女妖护身符（Succubus Talisman）"，我看不懂上面图案的意思。

储藏间的后门？这个储藏间有后门吗？我怎么从来都不知道。我推开储藏间的门，原本空空如也的墙上出现了一个奇怪的符号，这个符号和那张女妖护身符上面的图案似乎对应，我斗胆将护身符放在这个符号上，一阵剧烈的颤动，墙面上出现了血红色的字迹：

*"在他完成了圣母升天的仪式后，另一个世界开始把他们引导到他的世界中，并且开始可怕地膨胀起来。但他的世界和我们的世界不一样——它有一个界限，在这个界限中，他就是国王，在这个王国的最深处是他的母亲。"*

在这个字迹的四周，出现了4个凹坑。看着这些凹坑，忽然让我想起了一些东西，我跑到客厅里面，拿出储物箱里面放着的那四张牌，"诱惑之牌"、"起源之牌"、"警惕之牌"、"混乱之牌"，分别和凹坑里面的图案一一对应，我不知道这些卡牌代表什么，但是等我将这些卡牌放入到这些凹坑里面的时候，一个更大的洞出现在我眼前！上帝啊！噩梦还没有结束！这难道就是约瑟夫说的储藏间的后门吗？

毫无办法，我已经别无选择了，噩梦，请快些结束吧，哪怕是杀了我……

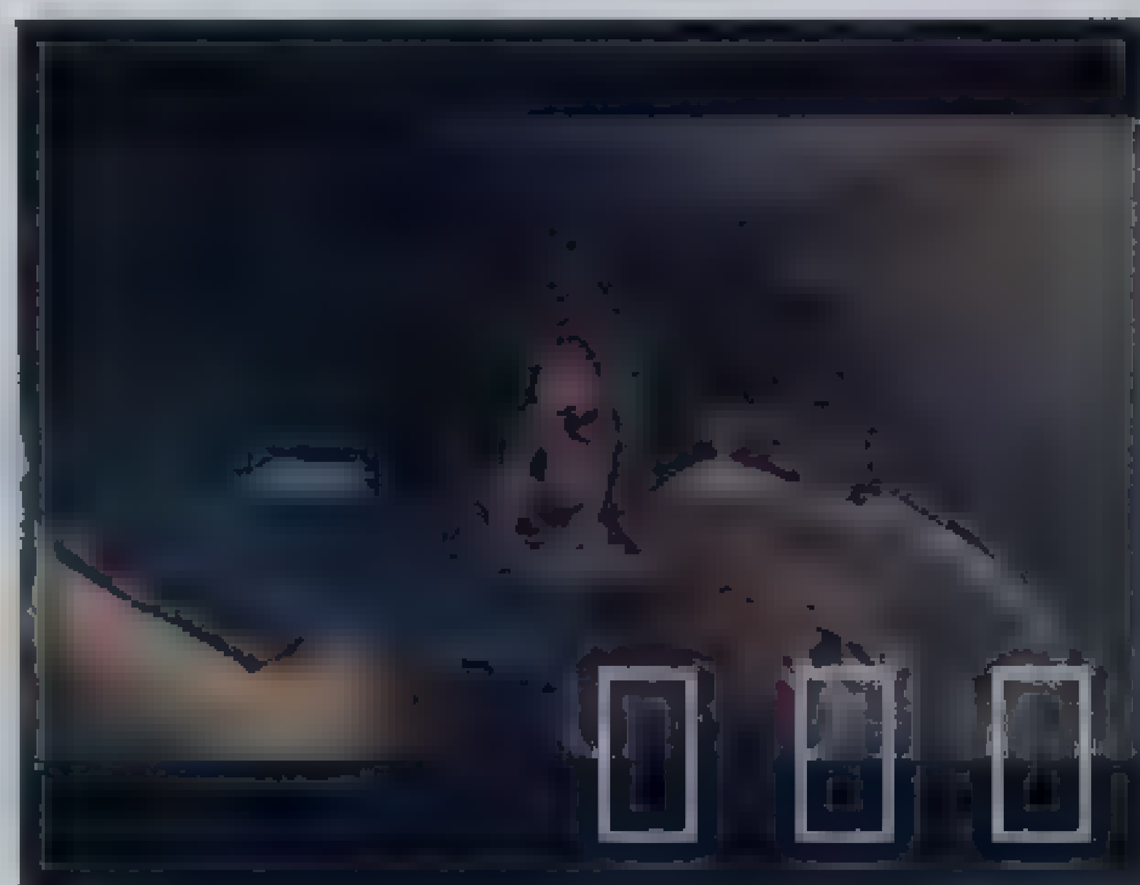
一股刺鼻的药水味和血腥味让我从昏睡中苏醒过来，我发现自己躺在一间医院冰凉的地板上，在一旁的幕布后面，一个黑影不知在那里折腾什么，发出的那种奇怪的声音让我感到害怕。忽然，他发现了我，这不就是刚才给我娃娃的那个风衣男吗？他双手沾满血迹，目露凶光地向我扑来，我顺势一闪，跑出房门，紧紧地从外面将门锁住，幸好，他没有追来。

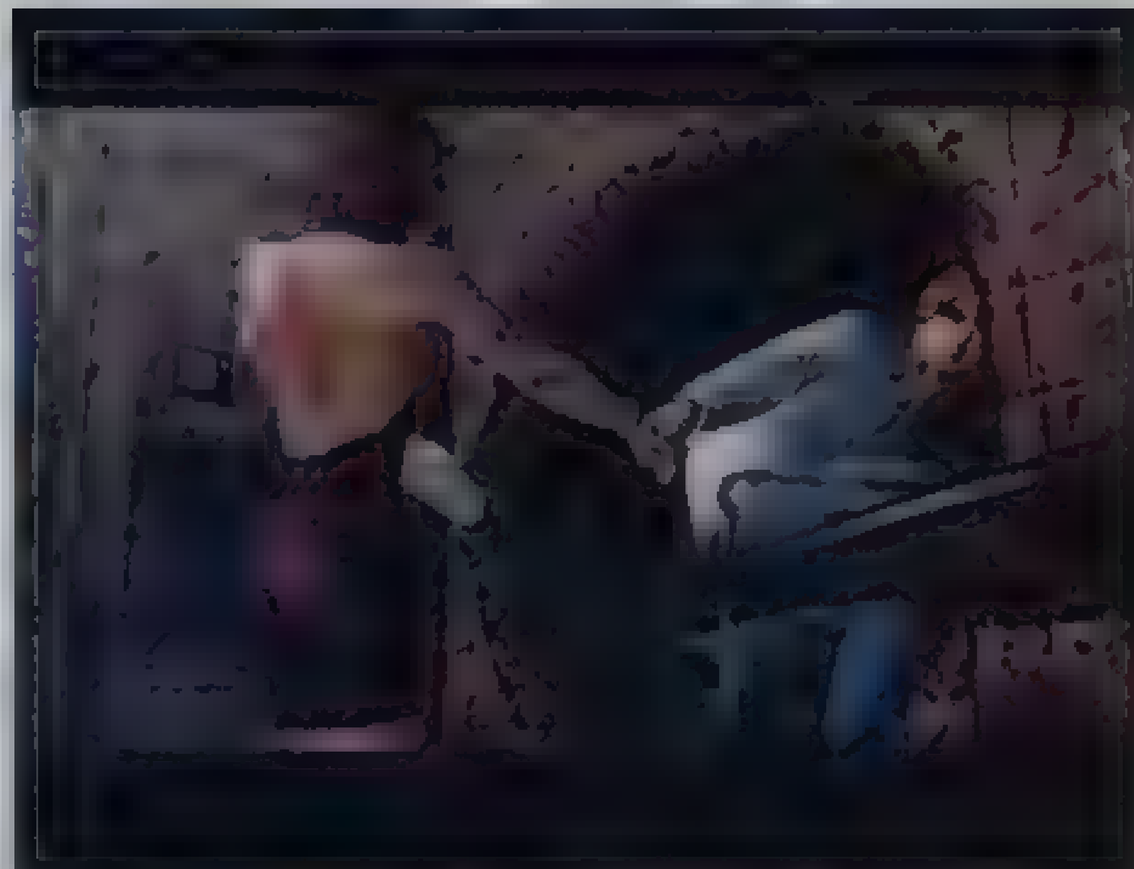
这间医院我来过，这是本市惟一的一家医院。在一间办公室的灯幕上，我找到了一张艾琳的照片，这让我很心痛，艾琳，你还活着吗？办公桌上的一张笔记，让我重新燃起了希望：

*"我搞丢了艾琳·高尔文病房的钥匙，她是和其他几个重伤病人一起送来的。我想好像是落在其他病房了，不过最好不要……"*

艾琳还活着！她就在这间医院里！这大概是这段时间来我听到的最好的消息了！在门外地上发现的女士提包更加确认了这一点！艾琳，等着我，我来了！

二楼是医院的病房区，一些无人乘坐轮椅在





走道里滚来滚去，虽然这让我奇怪，但是我现在更担心艾琳的安危。

果然，艾琳就在这里，一个人孤零零地躺在病榻上，一只眼睛受伤了，一只胳膊骨折了，除了这些之外，身上更是没有一处完好的皮肤！她受了多么残酷的折磨啊！我轻轻地推了推她，试图将她唤醒。

"啊———！"艾琳一睁开眼睛看见我，就害怕地大叫，身体躲避着贴着墙。我过去紧紧地抱住她，嘴里不住地说："艾琳！艾琳！别害怕，是我！"看着她这个样子，我心疼地想哭。

艾琳总算恢复了常态："你……你不是隔壁的亨利吗？你在这里干嘛？"

"我不知道……不知道从何说起，我房间里面有一个奇怪的洞……我看见无辜的人被杀害……一个奇怪的世界，而且我看见你也被……"

"你到底在说什么？你以为我会相信吗？"

"这是真的，当时还有个孩子和你在一起……"

"等等，孩子？我想起来了……我当时正准备去参加朋友的舞会，那个孩子保护我免受那个风衣男的伤害……对不起，我没有相信你，我想一定是出了什么事情，我感到害怕极了，这个地方……到底是哪里？"

"嗯……我也不是很清楚，但我知道如果你在这里被杀了，那么在现实中也会被杀，不管怎样，逃离这里惟一的办法就是穿过那个洞。"

"好吧，好吧，那么带上我。"她轻轻地将手递给我，我却感到十分沉重。

在一间更衣室，我找到了一个洞，拉着艾琳的手，我领着她准备穿过这个洞……

我发觉自己仍然从床上醒来，艾琳却已不见踪影，房间里的空气忽然变得十分凝重和压抑，客厅一声巨响，我发现电扇莫名其妙地掉下来砸坏了茶几。

大门下被塞进了一封信，里面有一把小钥匙（Small Key）和一张约瑟夫的日记：

*"7月20日*

*你已经看过那个世界了，一个可怕的噩梦。*

但是如果你被卷入那个世界，这就不仅仅是个噩梦了。千万别迷失在那里，如果你被拖进去，你会被杀的！

但是希望仍然存在，这把小钥匙也许会引导你。

如果你看见门上有卡牌的符号，去看看门的另一边。继续往前，一直到达最深处，去寻找最终的真相！”

看到这里，我确信无疑这是约瑟夫留给我的了，当然他也许是留给他下一任房客的，很不幸的是，这次轮到了我。他好像一直在调查什么事情，似乎和那个“沃尔特·苏利文杀人案”有关。

在书柜后面，不知何时露出了几张红色的纸片，果然又是约瑟夫的日记：

“？月？日

我离开这个房间多久了？几天还是几个小时？但是在这个期间，他们找到了第14/21具尸体，不久我开始产生幻觉，我觉得我开始失去意识。”

“7月11日

沃尔特·苏利文的确自杀了，他用勺子刺入他的脖子，最终因失血过多死在了他的牢房里。他的尸体被埋在了他的故乡寂静岭郊外的一处公墓里，墓碑上没有被刻上名字。

之后，他的名字被广为人知，看起来他的连环杀人计划在第10个被害者这里停止了。

但是3年后，一具刻有‘12121’的尸体被发现，被害的时间是6个月前。也就是说，这个人是在苏利文自杀两年半以后被害的。杀人手法和苏利文一模一样，除了一件事情。

先前10名遇害者被发现的时候，他们的心脏都被挖出来，然后胸部用线被非常专业地缝合起来了，而这第12/21名受害者的心脏却完好无损。根据这一点差异，警方认为这只是个模仿者而为。但是警方并没有取得任何进展，继而又发现了第13名受害者，他的心脏同样完好无损，警方至今没有指认嫌疑犯。

我得到了一个假设的结论，很少人能知道原案的细节并能够如此精确地模仿苏利文的杀人手法。首先我得去一趟寂静岭，到那个漂亮湖泊旁的墓地去，或许在那里我能找到答案。”

“7月14日

那天的天气十分奇怪，甚至即使我躲开了早些时候的风暴，但仍有厚厚的雾在笼罩着一切，幸运的是，它能够让我避免被发现从而能继续我的调查。

警方仍旧固执地认为这只是一起模仿犯罪，所以我想这里应该还没有被调查过。

但是我错了。

我应该早点来。

这个墓地的条件如此之差，几乎已经被破坏了。刚才的风暴一定引起了涨潮，这就是当我找到沃尔特·苏利文的坟墓时……

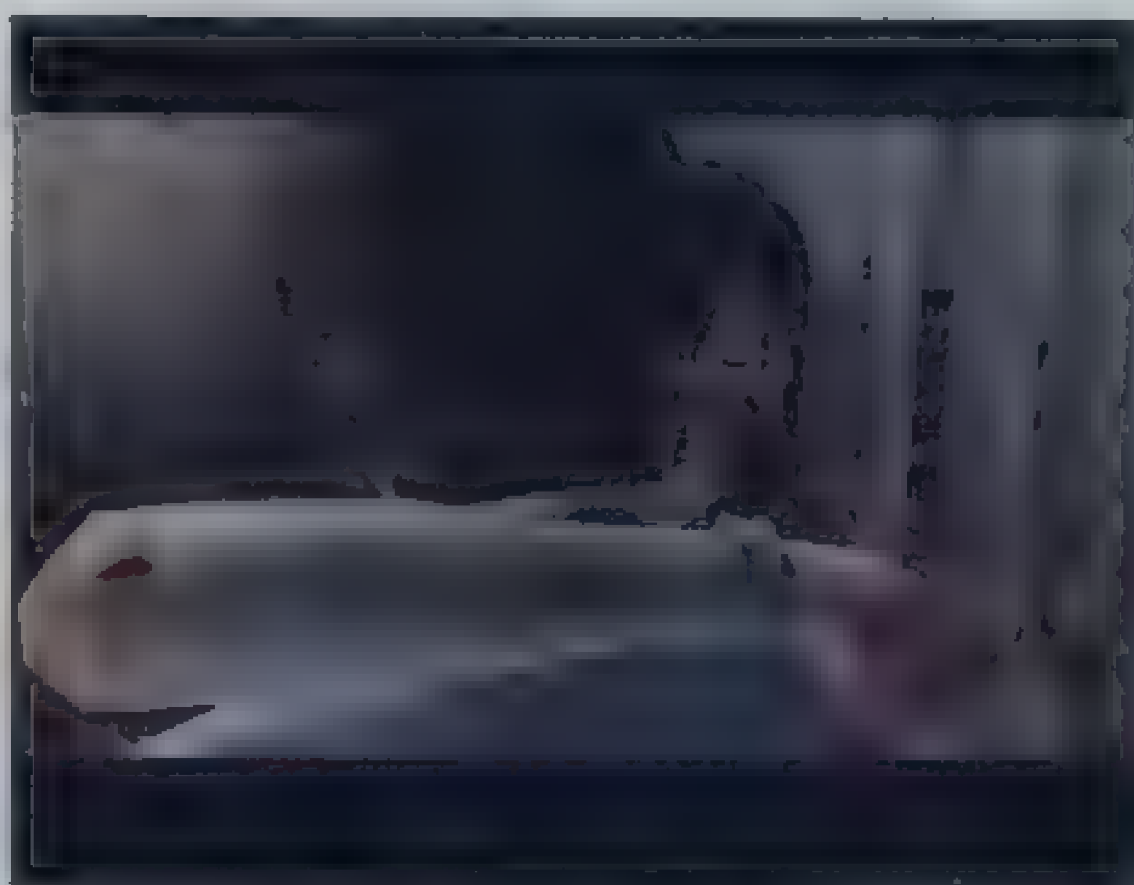
（这个部分因严重毁坏而无法阅读）

我震惊不已，坟墓里根本没有尸体，而在棺材上刻着‘11121’……”

我开始明白了一些事情：这个沃尔特·苏利文是一个杀人狂，他计划杀掉21个人来完成某个计划，这个计划似乎和那个什么圣母升天的宗教仪式有关，在杀掉第10个人之后，他被捕并在监狱里自杀了，但是他又奇怪地从坟墓中复活，并继续着杀人计划，那么说来，辛西娅他们也是这个计划中的受害者，不过为什么苏利文要把自己算作第11个受害者，第12个和第13个相继被发现，14、15还不清楚，16是辛西娅，17是杰士伯，18是安德鲁，19是理查德，20是艾琳——不过还没有成功而已，但不管怎样，他还只剩一个人就可以完成他的计划了，会是谁呢？是约瑟夫吗？不会，如果是约瑟夫，那么他的计划应该早就完成了，原本开始清晰的线索又开始模糊，我再次感到头疼。

艾琳，艾琳在哪里？我得回去找她！储藏间的洞还在那里，我要爬过去找艾琳。

我又回到了医院的更衣室，艾琳一看见我，就扑到在我怀里。



“你难道一直都在这里吗？”我感到艾琳在发抖。

“是啊，我压根就没有看见什么洞，你突然一下子消失了，我怎么能一个人待在这里，我会被诅咒的……我该怎么办？”

“我也许知道救你的办法……你知道有个人叫约瑟夫吗？”

“知道，他是在你之前住在那间房的人，他好像是个记者还是什么，在你搬进来之前，他曾经消失了半年，但最后，他的举止变得古怪起来……”

“是的，他正在进行一项调查，和一个宗教仪式还有一个名为沃尔特·苏利文的人有关，我从他那里得到了这封信，他告诉我要我到这个世界的最深处，去寻找最终的真相。让我们去吧，那里一定会有答案。”

“好吧，我答应了，让我们一起去，我会紧紧地跟着你的。”

我带着艾琳，用那把小钥匙打开了医院电梯后面的铁门，来到了一个环形楼梯，这个楼梯向下延伸，我看不到底，但是我知道，这一定是通往这个世界的最深处。

楼梯的尽头，是一扇有着卡牌符号的门，推开门，我发觉我们居然来到了那个地铁站。

这个地铁站依旧显得阴森，我领着艾琳往月台走去，地上多了许多头发，这些头发好像路标一般指引我来到了当初辛西娅被害的地方。

在十字转门后面，我看到有个人躺在那里，从着装看来似乎是辛西娅，长长的头发遮盖着脸。忽然，这个像尸体一样的东西动了起来！慢慢地在地上爬着，身体透过了十字转门，然后站了起来，我仍然看不清她的脸，她双脚离地，缓缓地向我飘来，在即将靠近我时，用那些长发裹住了吓得不敢动弹的我，若不是艾琳一把推开她，我想我一定会死在她手里，我用手枪击倒了她，然后趁她还未站起之前，用先前拿到的归服之剑插进了她的身体，将她的怨灵永远地封印在了这里！

我带着惊魂未定的艾琳跑向了月台，我想起当初曾在火车里找到一个无法打开的铁盒子，而我手里正好有一把玩具钥匙和一封信：

“妈妈，我把这个给你，请你快点醒来吧。它就在我的玩具火车里。”

还有一张约瑟夫的日记：

“7月25日

我找到了两个神秘且强大的东西，它们对那些怨灵十分有效：圣烛和圣章。

这些东西不但能对付那个世界的怨灵，对在我房间出现的一些诡异现象也同样有效，只要在那些地方点燃圣烛就可以激活它神圣的力量。而佩戴圣章能击退邪恶的能量，我的希望增加了些许。”

圣烛和圣章？就是我刚才在医院里发现的那些东西？没想到这两个不起眼的东西居然拥有这么大的能量。

我用玩具钥匙打开了那个铁盒子，里面只有一枚脏兮兮的硬币，我回到自己的房间，在厨房的水龙头下冲洗，硬币上刻着“1$”的字样，顺便用圣烛驱散了一些房间里的诡异现象，例如咣咣作响的窗户、墙壁上的印迹、还有胡乱转动的钟表，而大门下，又多了一张约瑟夫的日记：

“7月17日

在沃尔特·苏利文自杀几天后，一些市民目击到一个长发的风衣男出现在这里。207房间的理查德·布伦特里通过窗户看到在302房有一个男人在移动重物。房东桑德兰也看到有个风衣男在302房间附近转悠，有迹象表明那里确实出现过一个人。”

由此看来苏利文的确是复活过来了，不过我现在没时间考虑这个，艾琳还在那边呢！

回到地铁站，幸好艾琳安然无事，我把硬币给她看，她说好像在一个自动售货机上看到过这个符号，我俩跑过去，果然是这样。我将硬币投进去，掉出来的不是诡异的饮料，而是一把杀人现场钥匙（Murder Scene Key），我忽然感到一阵可悲，我拿到这么多钥匙，没有一把能够打开锁住我房门的锁链。

艾琳的手脚不方便，我只能把她留在原地，独自一人走下扶梯，绕道去那个杀人现场。现场显然被警方处理过了，不过有一张辛西娅的往返车票（Cynthia's commuter ticket）被落了下来，这东西可以让我自由出入地铁站了。

我用钥匙打开乘务室的门，屋内的血迹让我想起了辛西娅躺我我怀里死去的情形，再想想门外被我封住怨灵的那个幽灵，我知道那一定是辛西娅，无辜的她一定心怀怨恨吧。

在原先辛西娅倒下的地方，一个火车操作杆（Train Handle）放在那里，我忽然想起在国王大街地铁站上有一辆因为缺少操作杆而无法运转的列车，这个大概是用在那里的吧。

我急忙回去找到艾琳，带着她来到那辆列车里，将操作杆装在车头，果然启动了列车，不过这辆列车大概是很久没有运行过了，刚刚挪了几步

就停了下来。它虽然没有带我们离开车站，却带给我们另外一扇卡牌符号的门，推开这扇门，又是一个往下的旋转楼梯，我相信它会带领我们走向真相。

推开楼梯尽头的门，我来到了那个墓地，那个位于寂静岭郊外的墓地，果不其然，那个刻着“11121”的棺材还躺在那里，正当我想去查看一下时，忽然听到开门的声音，那个风衣男拿着枪追了过来，不由分说地向我射击，若不是手中拿着理查德的左轮，我恐怕会永远留在这个墓地里。

我带着艾琳来到了希望之屋，这里只剩下一片废墟，可能是自焚的那个结巴毁掉了这一切吧，在这片还冒着灰烟的废墟里，我找到了一张还未烧毁的纸条：

“应该有东西在这里但是却什么都没有，我感到从井里出来了一些东西，有些东西不见了。啊——啊——啊！它已经开始了！

——杰士伯”

在被烧毁的废墟上，似乎有个坐在轮椅上的人，我走上前去，才看清只是一个仅有躯干的木偶，在它脚下，放着一张纸条：

“虽然我的躯干被毁，我也不会让你通过。

为了给受智者准备，我将我的身体切成5个部分，把他们藏在黑暗里。

当我的身体重新归为一体，下面的通道就会打开。

如果你是受智者，你就会明白我的话。

仪式已经开始……”

在刚才的路上倒是看到了一些井，可是它们深到我根本无法看到底，艾琳提醒我，刚才路上还有一些被点燃的圣火（Holy Frame），也许这有用。可是光有圣火没用啊，我得去找一个火炬（Torch）。在那个墓地的圣火旁，我找到了火炬，可是它还需要油来助燃，我想起在我的储藏间里还有一桶汽油，在回去取油的时候，又一张约瑟夫的日记出现了：

“7月18日

我的理论是沃尔特根本就没死在监狱里，是另外一个人自杀了，或许也可能警方抓住的根本就不是真正的沃尔特·苏利文。

我没法去调查在监狱里究竟发生了什么，无论如何，沃尔特的确死在了监狱里。而出现在这里的风衣男才是真正的沃尔特。

7年前，他在这个公寓做了些什么，这与发生的那些奇怪的事情一定有关系。再多一些线索我就可以搞清楚整个事情。我甚至发现真正的沃尔特就在附近的某个地方。”

约瑟夫的调查在一步一步深入，而我也许正在一步一步深入最终的真相。我只是奇怪为什么这些日记到来的顺序是混乱的。

在带着艾琳在森林四处的井里寻找那个木偶的肢干时，我发现一件奇怪的事情，原本我找到的一些看不懂的字迹，艾琳都会阅读，据说这是她以前在学校学习过考古学的缘故，这些东西看起来好像是个孩子的日记：

“10月1日

他告诉我我可以到处写字，因为没人会看到。我喜欢写字，我的老师教过我。

10月2日

我今天和鲍勃（Bob）玩耍，很有趣，但是我走得太远了，‘他’生气了。

10月3日

我又和鲍勃玩耍了，不过这次我走得更远……（字迹在这里消失了）

10月4日

我屁股疼死了，我恨他。

10月5日

我又挨打了，我什么也没做错，我希望他死掉。

10月6日

明天是礼拜堂的读书课。如果我读不好，我会像约翰（John）那样被惩罚的，我害怕极了。

10月13日

我终于出来了，约翰还被关在那个圆房子里，我希望明天能读得更好。

10月14日

我今天的阅读功课做得很好，我很高兴。但是《圣母降临的21圣徒》（21 Sacraments of Descent of Holy Mother）太难了。

10月16日

今天有些重要人物到来了，其中一位是达……（Dah……）（字迹在这里断掉了）

10月17日

这个重要的夫人告诉我，我的妈妈还沉睡在艾士菲市。

我也有妈妈，我太高兴了，我要见我的妈妈。不过，艾士菲市在哪儿呢？

10月18日

即使我明天读得好，我还是得待在那个圆房子里。因为这样上帝会很高兴，所以我就这么做了。他多次来圆房子看望，我想一切都好。

10月21日

星期天是我离开圆房子去读书的日子，我今天读得棒极了。如果我能好好地阅读《圣母降临的21圣徒》，我就能见到妈妈了，那个重要的夫人这么告诉我。但是明天我又得回到圆房子里。

10月28日

我得坐火车去艾士菲市，人人都说艾士菲市是个可怕的地方，但是我真的想看看我的妈妈。

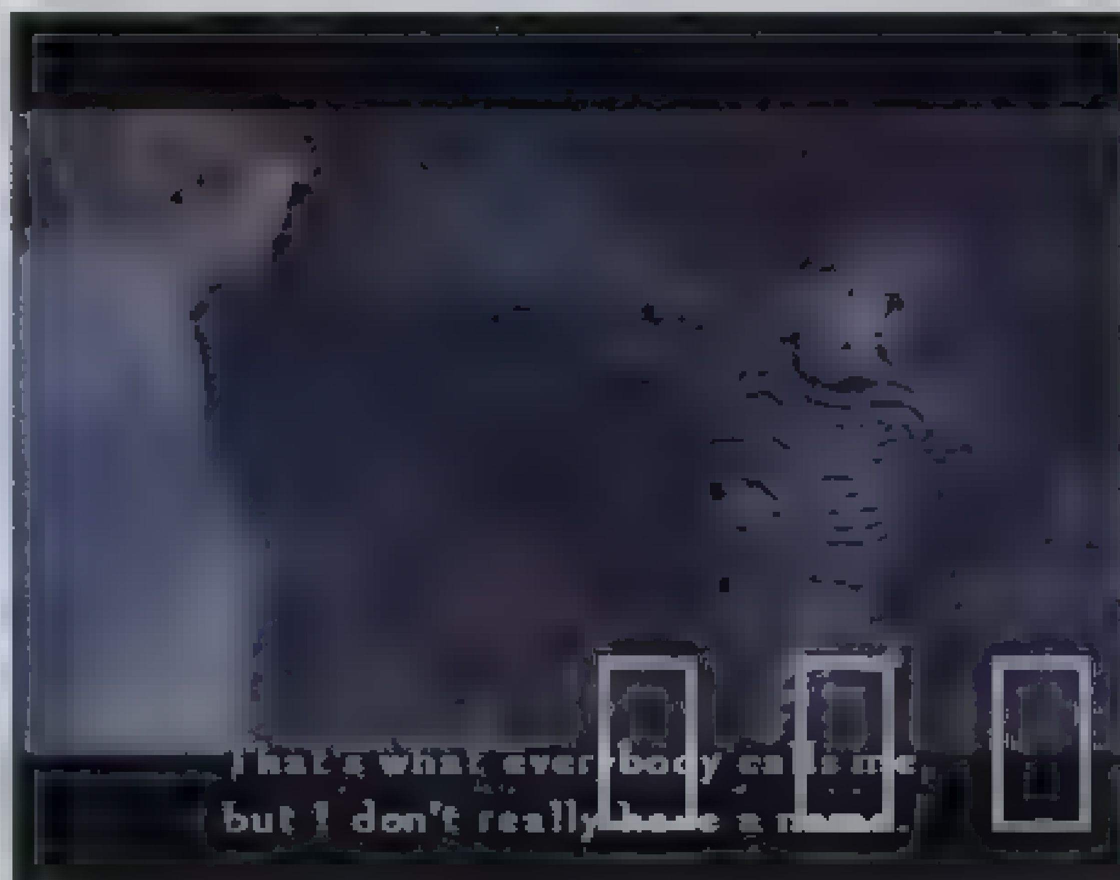
2月10日

我又去了艾士菲市，我……（无法阅读）妈妈……（字迹模糊而无法阅读）

3月17日

我又去了艾士菲市，这已经是第四次了。和上次一样，我妈妈……（无法阅读）这个城市真可怕，我妈妈所在的公寓……（无法阅读）”

这个孩子看起来好像是在寻找他的妈妈，这个沃尔特·苏利文难道是那个孩子？果然，我在托卢卡湖（Toluca Lake）——位于寂静岭边上的一个小湖旁遇到了他：




“你是……沃尔特·苏利文？”我小心翼翼地问着，生怕惊吓了这个孩子。

“所有人都这么叫我，但是我并没有名字，也没有家。”

“那么爸爸妈妈呢？”

“有……但我从未见过他们，他们生下我之后就离开了南艾士菲山庄。”孩子显得很哀伤，但是立刻又兴奋起来。“但我很快就要见到我妈妈了！”

“那你知道她在哪儿吗？”

“是的，当然，就在我出生的地方。很多人都想阻止我，但是现在好了。《圣经》里面说我会和她在一起。我得赶紧了，妈妈在等我呢！”孩子一转眼就跑掉了，带着兴奋的步伐，找他的妈妈去了，我无论如何也不敢相信这个孩子是杀人犯。

在收集木偶肢干的过程中，我在第一次遇见杰士伯的地方又碰到了他，不过和辛西娅一样，他也变成了一个怨灵，而且是被火包围着的怨灵，我宁愿他不认识我，那样我也许会逃过一劫，若不是归服之剑封印住了他的怨灵，他也许会纠缠我一辈子。

总算找到了五个肢干，我把这些手脚和头一一安放在木偶身上，这个木偶似乎活过来一样，开始把轮椅往后挪动，接着滚下坡，人仰马翻地摔在地上，再也不动了。它完成了它的诺言，给我让开了它脚下的地道。

地道下面是一间地下室，放着一些祭礼的道具，看来传闻没错，这座看似孤儿院的地方实际上是某个宗教活动场所，虽然现在看起来活动似乎停止，这个教会也不复存在，可是某种力量却似幽灵一般，就好像永远笼罩在寂静岭小镇的浓雾难以驱散。

祭坛旁边有个门，刚才在湖边拣到的皇冠纹章（Crested Medallion）派上了用场，如同一把钥匙般，开启了这扇封闭已久的门。

门外依然是似乎永无止境的楼梯，向下、向下、向下……尽头的门外有一个电梯，这个电梯无需我们操作，进入之后依旧是向下，好长一段时间过后才停下，我觉得好像是从天堂坐到了地狱一般。

推开门，这次又来到了那个监狱，风衣男沃尔特正用枪等待着我出门，他难道还没死吗？我明明看着他倒在了墓地，可这里出现的难道是噩梦里的噩梦吗？我跑到三楼的一间牢房躲了起来。这间房正好是能够通向厨房的，我把艾琳留在这里，独自一人跳了下去。

来到安德鲁被害的地方，果然不出所料，他的尸体已经不在那儿了，只剩下他身上的一件蓝色的衬衣漂在水面，我捞起衬衣，发现上面隐约有些字迹，似乎要用有颜色的洗洗，我想到了自家浴缸那池血水，虽然很恶心，但是我仍坚持着将衬衣漂洗了一下，而衬衣背上的字迹也显露出来：

“我的房间在二楼，我喝了些有黑色沉淀的饮料。我把那把三角剑柄的剑藏在了我的床下。那个胖子，拿走了地下室的钥匙，下次我要把这把剑插进这头猪的身体里来拿钥匙！”

然后"顺便"在大门下拿到了新的日记：

"7月28日

我打算整理一下近来调查到的关于沃尔特·苏利文的所有资料：

他就出生在这里——南艾士菲山庄的302房间，他的父母在他出生后便抛弃了他并从此消失，他被发现后被送往圣杰罗梅医院，他被希望之屋——一所位于寂静岭森林附近的孤儿院所'收养'，它由寂静岭中一群信教徒所掌管，当他六岁的时候，有人告诉他他是在哪里出生的，从那时开始，他开始相信302房本身——仅仅是这个房间而已——是他的母亲，每个星期，他都要跨越对他这个年纪来说是相当漫长的旅途从孤儿院来到南艾士菲山庄，有时候坐地铁，有时候坐公共汽车。

我累了，头疼得要命，明天再接着写吧。"

这些都是约瑟夫的判断，而对我来说，艾琳还在那里等着我，我赶紧回到监狱，带着艾琳，在二楼的监狱的某个房间里找到了归服之剑，然后我们俩来到了地下室，这儿有扇门锁住了，看来是安德鲁拿走了钥匙，可是他在哪儿呢？



正当我准备返回监狱去找一找钥匙的时候，一个预料中的怨灵出现在我们眼前——安德鲁，他逼着我们一步步后退，我被迫反击，在他倒下的那一刻，我用归服之剑插进了他的身体，他的怨灵永远地被封印在这个电机房，手中掉出水牢电机房的钥匙(Water Prison Generator Key)，这把钥匙帮我打开了身后的门……

我不知道我们俩是怎样冲过那个由双头婴儿面的怪物组成的方阵的，有时候我觉得噩梦是如此真实，特别是当有一个柔弱女子需要你来保护的时候。

在一处大坑前，四周的墙壁上都挂着挥舞着右臂的尸体，如果被它一巴掌扔到坑里去的话，我的噩梦大概也会结束——死亡。他们中间只有一个是能够被伤害的，我必须要干掉它。

我觉得事情和我想象的开始吻合，走过环形楼梯后，我们来到了公寓外——也就是遇到理查德的地方，当然，这次是没有理查德的，只有他的怨灵，也许他对我拿着他心爱的手枪有些愤怒，不过他最终还是没有逃脱被封印的命运，这也许是他安眠的惟一途径。

地上放着一本回忆录，不过只有最中间一页的部分内容可以看清了：

"我想回到那个时候……

一切都是好好的……

我生日那天……

可爱的猫在宠物店……

所有的球都在球篮里……

打桌球也很有趣……

时间之门将开启……

当我看见这四个东西，我情不自禁地永记那一刻……"

这四样东西我记得在上次来这里的时候都看到过，没有插蜡烛的生日蛋糕，好像在运动用品商店看到过一包生日蜡烛；而在放生日蛋糕的房间的角落里，的确有一只猫在那里，不过是个陶瓷猫而已；球篮里的球大概说的是运动用品商店的吧；桌球自然是在酒吧里面，如果我猜得没错的话，这些东西和某个倒置的房间有关。

在某个楼梯上，一份残缺不全的报纸引起了我的注意：

"根据艾士菲市警方的通报，大约在晚上8点半左右，目击者在加兰的宠物店附近听到了几声自动机枪的枪声，等到警方到达的时候，罪犯已经逃走，而宠物店店主，史蒂夫·加兰(Steve Garland)因被自动机枪击中头部而死亡，并且店内所有的宠物都被残暴地屠杀殆尽，店内设施也被全部破坏。另外，根据内部情报显示，加兰的心脏已经被挖走，而且在背部被残忍地刻上了5个数字。"

看起来这又是沃尔特干的，只是不知道这个加兰是第几个受害者，而且为什么要把他的心脏也挖出来呢？

由于艾琳的手脚不方便，我把她一个人留在电梯里，自己从扶梯走了下去，准备绕道过去找那几样东西，在一处街道的拐角，我忽然看到那个风衣男和小沃尔特在一起：

"我要去见我的妈妈，你别挡着我！"小沃尔特显得有些惊惶。"你究竟是谁啊？"

"我的名字叫沃尔特，沃尔特·苏利文。"什么？这个风衣男竟然就是杀人狂沃尔特！"是该完成'21圣徒'的时候了。"

"但那是我的名字啊……还有什么是'21圣徒'啊？"

"别着急，你很快就会知道了，来，让我们去见妈妈吧。"说罢，沃尔特抱起小沃尔特就走。

"放开我，你弄疼我了！"小沃尔特在他怀里挣扎着。




还未等我赶过去，他们已经走不见了，我有些担心，也有些害怕。抓紧时间把那四样东西归还原位之后，原先那个倒置的房间恢复了正常，我领着艾琳从那条路来到了酒吧。我原以为那个密码门仍未改变密码，但是在吧台上找到的纸条给了我一些线索：

"老板要我去给酒吧换个电话号码，因为很多人都在抱怨电话里的杂音，这意味着我们得去更换屋顶的广告牌，这可真是麻烦。另外，新电话号码的后四位数字就是新密码，这个就不用我问了吧？"

原来如此，我回到自己的房间，拨通了床头前的电话，这次再也不是杂音了：

"你所拨打的号码已更换，新号码为555-4890。"

看来新的广告牌还没来得及换上去，而在大门下，"照例"收到了约瑟夫的日记：

"7月29日

继续昨天的资料整理。

对于一个孩子来说，这段距离实在是太长了，不过他每周都会乘坐交通工具去。不幸的是，其他的人住在公寓里，所以他不能和他的妈妈(302房间)结合。几年来，他像着了魔一般不断地前来只为偷偷地看上一眼。终于，房客们开始抱怨，并用很恶劣的态度对待这个四处晃悠的小孩子；沃尔特开始害怕这些人，认为是他们阻碍了他去见到妈妈。

又是几年过去了，沃尔特长大了，他受教会的影响也越来越大，此外，他对妈妈的痴迷和对外面世界的仇恨越来越深。沃尔特对教会的'圣经'里谈到的'圣母降临——21圣徒'的细节所吸引，'21圣徒后，圣母将出现在这个世界来拯救罪恶的人。'

沃尔特离开希望之屋后，他搬到了快乐河——寂静岭附近的小镇，一段时间里，他像一个普通学生般生活，但他仍然对整个世界充满了埋怨和愤怒，七年后，他开始了他的21个连续杀人计划……"

事情到这一步看来是很清晰了，我无意中被卷入这个变态的报复计划中，虽然他是为了找回他的妈妈，可是这么多无辜的人都死于非命，不过仔细想想，除了邪教对他的影响之外，那些驱赶他的人们为什么要这么讨厌一个小孩子呢？

暂时没时间考虑这些事情了，艾琳还在那边，我得赶紧回去。艾琳还在电梯里等着我，浑身发抖，我轻轻地告诉她，我们快走到终点了。来到那个熟悉的楼梯，理查德的惨叫似乎还在楼上游荡，可这次只能往下走了。

上帝保佑，我们终于来到了环形楼梯的尽头，虽然这里还是一扇门，但看起来已经十分接近302房——沃尔特心中的妈妈了。门前的空地上，放着一本日记：

"今天我做了个奇怪的梦，那个长发的风衣男又来哭着找他妈妈了。

上一次看到他还是10年前的事情。那时他走上楼梯，提着一个沉重的工具，一个看起来很破旧的碗，还有一只正在滴血的包裹。

自那以后我再也没见过他，但是几天后，邻居们开始投诉，说是在原本应该空空如也的302房听到了奇怪的噪音。所以我到302去转了转，的确有迹象表明曾经有人来过，并且，似乎从那个时候开始，我都能从302房间的窗户听到奇怪的声音。

——桑德兰"

写这本日记的人是房东，看来他对这件事情也有所耳闻。

我推开这扇苍白的房门，原以为里面会是一

幅可怕的情形，但是进去之后整个房间却给我一丝十分安详的感觉，这……这不是我自己的房间吗？难道这里就是沃尔特所认为的“妈妈”？房间里面都是白色的，四处都有点燃的圣烛，给人一种十分温暖和安全的感觉，家，这就是家的感觉，难怪沃尔特不惜一切代价也要回到这里。

在茶几上，一本深红之书躺放在那里：

“那个被叫做‘圣母’的，一点也不圣洁，

‘圣母降临’实际上是恶魔降临。

那个被叫做‘21圣徒’的，没有一个圣徒，

‘21圣徒’实际上是21个异教徒。

让邪恶领域诞生，让我主的领域被亵渎，让恶魔诞生。

如果你想阻止恶魔的降临，你必须焚烧巫师身上他母亲的部分。

还必须将8支矛刺进巫师的肉体，

空虚、黑暗、阴暗、绝望、诱惑、起源、警惕、混乱，

这样就能让巫师不圣洁的肉体回复到我仁慈的主所创造的那样。”

这似乎是用来破解某个诅咒的方法，看起来和沃尔特的计划有关。

旁边还有一本旧的儿童画册：

“从前有一个孩子和一个妈妈，他们被魔法绳所联系在一起。

有一天，这个绳子突然断开了，妈妈陷入沉睡，而孩子被孤单地留下。

但是孩子在希望之屋找到了很多朋友，他们对他非常好，孩子十分高兴。

他的朋友告诉这个孩子如何叫醒他的妈妈，他就开始用很多办法来叫醒他的妈妈。

但他的妈妈没有醒来，无论他怎么尝试，他的妈妈就是没有醒来。

因为他想叫醒的不是他的妈妈，是恶魔。

这个孩子被欺骗了，可怜的孩子。

这个孩子不停地哭，不停地哭。

当他想起他妈妈的时候，他还记得和他妈妈被魔法绳联系的感觉。

就在这时，天空撒下一道光辉。

这道光辉非常温暖，孩子感觉十分舒适。

当孩子看着他的手时，他发现魔法绳就躺在他手中。

他抓着这根魔法绳，高兴地睡着了。”

如果这本书能被沃尔特看到，兴许他就能明白，也不会发生这么多悲惨的事情。

在我的房间里，我找到了最后几张约瑟夫的日记：

“8月2日

这间房子怎么了？它被血迹和铁锈所覆盖，这不是我的房间吗？到底发生了什么？这真是我的房间吗？真恶心……空气很凝重……我头疼……墙上的，怎么像一张脸？我究竟在写些什么？

8月3日

我无法打破这堵墙。

8月4日

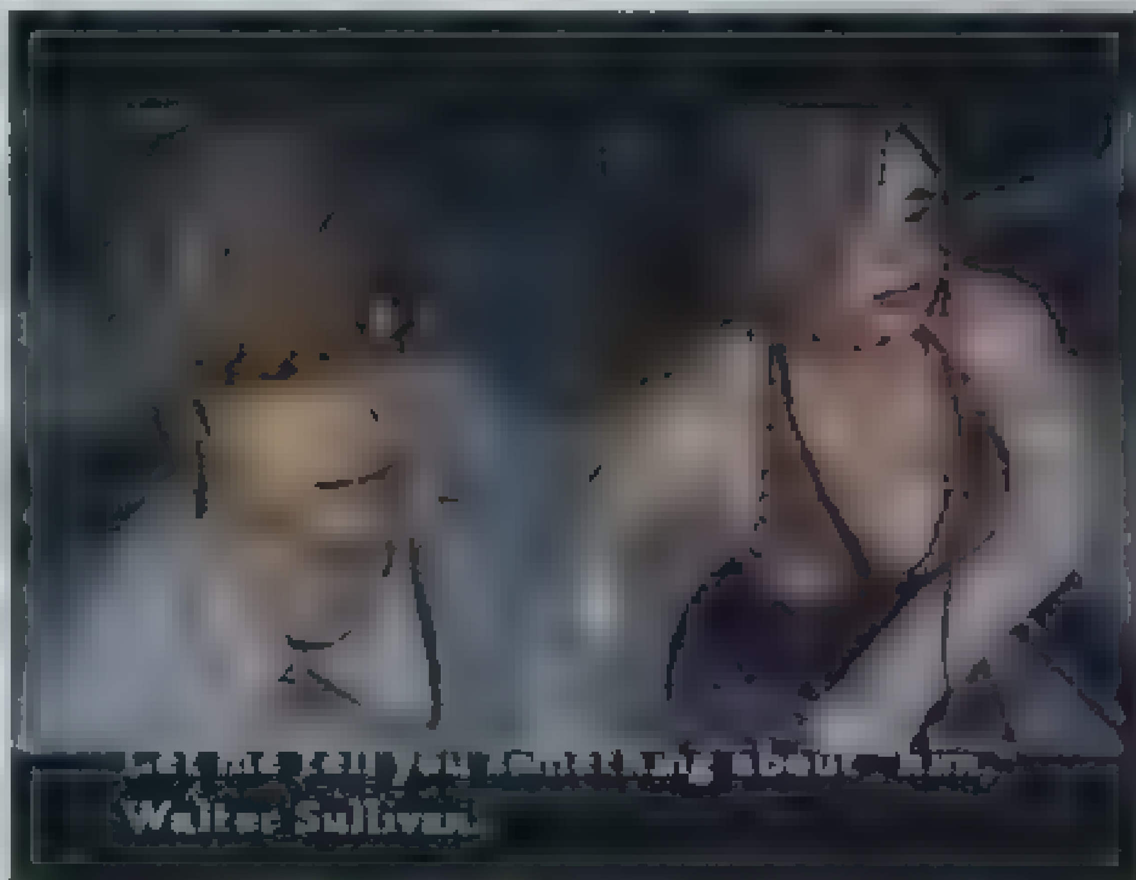
当钟声敲响的时候，艾琳=妈妈的身体，血。

8月5日

‘你必须焚烧巫师身上他母亲的部分。’肉体的部分=房东的房间？”

日记中第一张和我刚开始所做的梦非常相似，看来约瑟夫也和我有着同样的遭遇。

洗手间里的洞居然还在，不是已经被堵上了吗？而现在杂物间打不开了，我忽然想到我是不是回到了约瑟夫居住时的302房间？




客厅里一阵响动，我和艾琳跑过去看，天花板上倒垂下一个人来，用着沉重的语气跟我们说：

“你们真不错能到这里来，让我来告诉你一些关于‘他’——沃尔特·苏利文的事情。当他还是个孩子的时候，他就认为我的房子是他真正的妈妈，他决心要把她从这个污染和腐烂的世界里‘解放’出来。在孤儿院，他学到了关于‘21圣徒’的事情，认为这是净化她惟一的办法，然后他实施了‘圣母升天’的仪式创造了这个扭曲的世界，而现在，他已经变成了一个毫无人性的杀人机器。虽然他现在死了，但是他依旧试图完成‘21圣徒’。他童年的愿望——回到他出生的怀抱——将他分裂开来，现在孩提时的他……已经在这个世界证明了他自己。很快，他即将完成他的计划，‘21圣徒’，第20个……‘复生的母亲’……艾琳·高尔文，第21个……‘受智者’……亨利·唐森。即使是现在，也还不算晚，按照深红之书所说的来阻止他，如果不这样，无论你逃到哪里，他都会抓住你。找到他真正的位置，一定就在附近，你一定要杀了他，杀了他，杀……杀……

赶快，赶快，她已经被带走了，她是第20个，‘复生的母亲’。深红之书，服从深红之书，杀了他，一定要杀了他！”

说完这段话他就消失了，从语气看来似乎是我的前任房客约瑟夫，他好像也未能成功阻止沃尔特，但是他把所有的线索都给了我，也把所有的希望都留给了我。

在原来卧室房门和洗手间房门之间的墙壁上，出现了一把钉在墙上的希望之镐（Pickaxe of Hope），我想这就是约瑟夫用来砸墙的工具，这面墙壁已经砸出裂缝，可是未能砸穿，约瑟夫这么干一定有理由，这堵墙背后一定掩盖着不可告人的秘密，而这间房现在看来如此安详，那么有问题的房间看来是……

我把艾琳留在这里，独自从洗手间回到了自己的房间，虽然是同一个地方，但是给人的感觉大不相同，一边是安静祥和，一边是恐怖阴森，我用希望之镐砸开了那堵墙，果然在墙后面还有一间密室！一股恶臭从里面传出来，真是太恶心了，而密室内的场景更加让我恶心，沃尔特·苏利文的尸体被打扮成天使的模样钉在那里，看起来这是他给自己准备的，不过既然沃尔特已经死在了这里，那么外面的沃尔特和小沃尔特又是从哪里来的呢？不过对于这个混乱的世界，我所想的只是早点结束它。

在他手中握着解放之匙（Keys of Liberation），这把钥匙正是我寻找许久的能够打开大门锁链的钥匙，在推开这扇紧锁的门之前，我拿到了最后一张约瑟夫的日记：

“8月7日

第一……十颗心……

第二……十……

第三……十颗心……

第四……十颗心　史蒂夫·加……

第五……十……

第六……十颗心……

第七……十颗心　比利·罗肯

第八……十颗心　米莉亚姆·罗肯

第九……十颗心……

第十……十

第十一……圣母升天　沃尔特·苏利文

第十二……空虚……

第十三……黑暗……

第十四……阴暗……

第十五……绝望　约瑟夫·史瑞伯

第十六……诱惑　辛西娅·维拉奎兹

第十七……起源　杰士伯·盖恩

第十八……警惕　安德鲁·迪索沃

第十九……混乱　理查德·布伦特里

第二十……复生的母亲　艾琳·高尔文

第二十一……受智者　亨利·唐森”

看起来这是一份不完整的“21圣徒”的名单，虽然我还在名单之中，但是我要将自己和艾琳抹去！

打开了所有的锁链，心里忽觉畅快许多，心想着能够逃离这个噩梦，我的手不禁发抖，颤抖着打开了房门……

血红，还是血红，我来到的还是噩梦的世界！看来我并不是意外被卷进来的，这是我的宿命！

艾琳从远处走来，她一定和我一样疲惫，但是我们即将达到终点了，我们不能放弃。

我领着艾琳先去房东的房间去拿脐带（Umbilical Cord），但是房东的房间又是被6条铁链紧紧锁着，我一时不知道该怎么办，只好到处寻找能打开锁链的钥匙。

艾琳在一楼大厅被地上的一本小孩子的画册所吸引，不愿和我继续，我只能将她先一个人留在这里，自己独自去寻找。

在一楼的几个房间，我找到了6个被包裹得严严实实的沃尔特的尸体，每当我要去查看的时候，它就消失了，随即听到一声锁链断开的声音，莫非这就是打开锁链的钥匙？

“闭上你的臭嘴，这能都怪我吗？

我告诉过你我们不能有孩子，不是吗！？

不管怎样，让我们离开这儿，我再也受不了了！

如果让房东听到他的动静，我们就麻烦了！

这个只会哭的臭小子！

快点，把它包起来！”

这些好像是残留在沃尔特记忆里，他那不负责任的生父要抛弃的他的声音，在这一刻，我忽然

觉得沃尔特其实也是受害者。

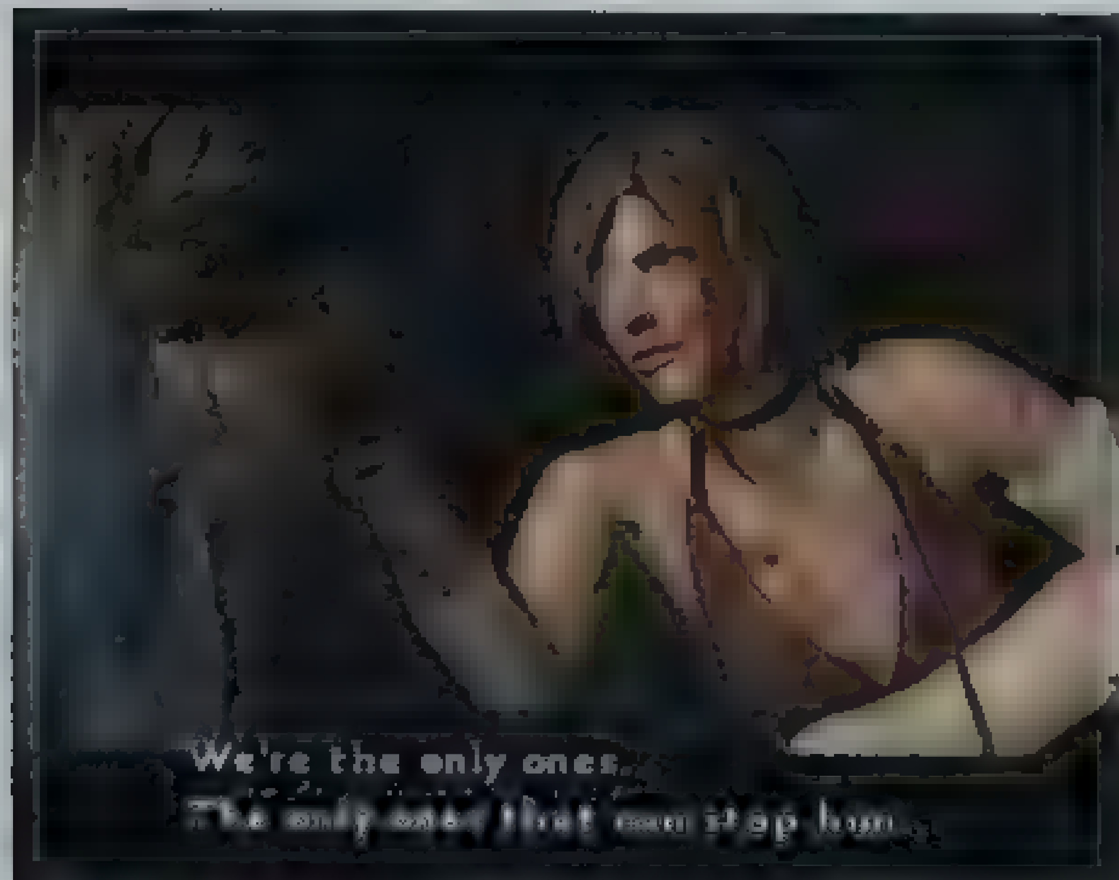
我回到大厅，艾琳还站在那儿，手里捧着那本书：

“艾琳？”

“这太可怕了，那个可怜的孩子……”艾琳似乎有些抽泣。“他的爸爸妈妈在生下他以后就把给抛弃了，真是卑鄙。他一直以为302房间是他的妈妈，我要帮助他！”

艾琳那天生的母性让她也让我充满了勇气，既然是我自己的宿命，那么就得我自己来打破。

我们来到105房，在房东的书柜上找到了那个红色的盒子，我打开它，一阵令人作呕的气味让我差点扔掉它，里面正是那段脐带！




忽然间，我感到头似乎要裂开一般，剧烈的疼痛让我无法站立，艾琳赶紧过来扶着我。

“噢 ……我的头……”

“亨利，你还好吗？”

“是沃尔特……他在哭泣……即使是完成了‘21圣徒’，也帮不了那个孩子。”

艾琳听到这里，忽然站立了起来。

“我要回去，亨利，回到他所在的房间去。”她轻轻地抚着我的脸。“我们是惟一的，惟一能够阻止他的人。”说罢，独自推门而去。

我怎能让一个柔弱女子独自离去，等我追出去的时候，她已不见踪影。我一路跑到302房，进入到那个密室，奇怪的是沃尔特的尸体已经不见踪影，在他尸体下面，有一个奇怪的洞，我毫不犹豫地跳了下去。

相信这里就是所谓的“最深处”了，血池中有个可怕的机器在搅拌着，所有掉进去的肉体都会立刻被融化成血池的一部分。另一边，一处通往血池的高台上，艾琳正目光呆滞地站在那里，似乎要慢慢地走进血池中去。而在她对面，一个巨大的被什么东西包裹的人形在那里不停的挣扎，似乎很快就要冲破束缚降临于人世！

沃尔特走到了我的面前，脸上带着十分满意的笑容。这时，头顶传来了小沃尔特敲门的声音：

“妈妈！开门！让我进去！”

“嘿，小沃尔特。”沃尔特张开双臂似乎要拥抱他。“别慌，很快了，很快就能见到妈妈了！”

“亨利。”他对我开口了。“你是‘21圣徒’里最后一名了，最终的启示，受智者！”说罢，他挥起武器向我扑过来。

我此时心中已经没有恐惧，艾琳像受了诱惑一般，慢慢地向血池走去，我要在这之前把我们俩都救出来！

浑身被黑气包围的沃尔特对我的攻击完全无视，一股神秘的力量保护着他，我得先消灭那个恶魔！我把手里的脐带放到它身上，忽然，他好像受到极大的刺激般哀嚎起来，继而无力地垂下了头颅。我看到周围有8根长矛，这应该就是深红之书里面提到的能够封印恶魔力量的圣母之矛(Spears of the Holy Mother)了吧。我用尽全身力气拔下这些长矛，狠狠地插在那个恶魔身上，每插入一根长矛，沃尔特都痛苦地倒下一次，看来庇护他的正是这个恶魔！

等到8根长矛全部插到它身体之后，包围在沃尔特身体周围的黑气也全然消失，而我对他的攻击也开始有效，我将全身的力气都发泄到他身上，无论他多么凶狠，毕竟也是肉身，左轮手枪虽然不能让他立刻毙命，但是他也捱不了几枪。终于，这个罪恶滔天的疯子倒在了我的面前，在临死前的那一刻，他嘴里还在呼喊着：“妈妈，妈妈……”

整个大厅忽然剧烈地摇晃起来，我回头往艾琳看去，幸好她还没有走入血池，我赶紧跑向她……

另一边，在302房间的门口，小沃尔特还在执着地敲着房门，希望他的妈妈能给他开门，忽然，他的神情呆滞了，目光也失去神采，脚下一软，整个人怦然倒地！因为“21圣徒”的仪式被破坏，他的灵魂也不复存在，就在他倒下的那一刻，302房门悄然打开了……

## 尾声



几天后，我拿着一束花去医院看望艾琳，我俩很幸运地战胜了宿命，阻止了恶魔的降临，整个小镇也恢复了平静。

艾琳躺在病榻上，身上的伤已经好了大半，我又看到了她脸上灿烂的笑容，我走到病榻前，把花递给她。她深深地吸了一口花香，然后笑着对我说

“嗯，我想我得找个新地方住了……”

**（全文完）**

## 关于结局

本作共有四个结局，具体达成条件在上期杂志中已有详述，本次小说的结局采用的是最好的“逃脱”结局，另外三个结局的大致情节如下：

**“母亲”结局：**

几天后，我拿着一束花去医院看望艾琳，我俩很幸运地战胜了宿命，阻止了恶魔的降临，整个小镇也恢复了平静。

艾琳躺在病榻上，身上的伤已经好了大半，我又看到了她脸上灿烂的笑容，我走到病榻前，把花递给她。她深深地吸了一口花香，然后笑着对我说：

“嗯，我想我们可以回到南艾士菲山庄了……”

（仅仅是台词不同而已）

**“艾琳之死”结局：**

大厅在晃动，我无法站立，虽然阻止了“21圣徒”的仪式，但是艾琳已经被血池吞没，我无比的悔恨……

又一次从梦中醒来，一切都恢复了正常，但是只有我一个人逃了出来。客厅里，收音机正在播报新闻：

“昨天，在寂静岭附近的艾士菲市森林里，发现了四名男性和一名女性受害者，警方认为这是由同一罪犯所为，调查还在继续中。其中四名男性受害者在被发现时即告死亡，而那名女性受害者艾琳·高尔文小姐受伤严重，被立刻送往圣杰罗梅医院，不过稍后也在医院里死亡。警方表示艾琳小姐的伤势和其他受害者一模一样……”

我知道，我的无能为力，艾琳……

**“21圣徒”结局：**

沃尔特太强大了，有着恶魔庇护的他简直无法战胜！虽然我倾尽全力击倒了他，但最后的结果是我和他同归于尽……

小沃尔特终于敲开了302的房门，回到了他母亲的怀抱。他走到沙发上，很享受地躺下：

“妈妈，我回来了。没有人能阻止我了，我要永远和你在一起……”

一边的收音机里在播报着新闻

“现在播报新闻，昨天，在寂静岭附近的艾士菲市森林里，五名男性受到严重伤害的尸体和一名濒危的受伤女性被发现，该名女性被立刻送往圣杰罗梅医院，最终因伤势过重而死亡，她的身份已经被确认为艾士菲市的艾琳小姐。

最后一具尸体在南艾士菲山庄的302房间被发现，相信他就是这个房间的房客亨利·唐森，尸体因为外貌损伤严重而难以确认身份。

根据我们收到的最新消息，五名无名警官被确认死亡，死亡原因尚不清楚，死亡地点就在南艾士菲山庄里，一同死亡的还有该山庄的房东，弗兰克·桑德兰。

南艾士菲山庄的房客们纷纷涌向圣杰罗梅医院，同时出现胸部疼痛的症状，这个现象和几年前在寂静岭出现的同一症状相同，稍后请关注我们的详细报道。”

另外，根据艾琳在游戏中受伤程度的不同，在他们去105房间之前在大厅相遇以及到105房间取脐带的这两个桥段会有二种不同的变化，虽然对结局没有影响，但是也算是游戏的隐藏要素之一，两人的动作、台词都有些许的不同，这里就不一一描述了，留待玩家自行发掘。

文 邪魔天使




| ゼノサーガ エピソード II 善悪の彼岸 | Namco | RPG |
|---|---|---|
| PS2 异度传说 二章 善恶的彼岸 | 2004年6月24日 | 日版 |
| 限定版 18600 日元 | | 推荐玩家年龄 12岁以上 |

……上来的14年前米鲁奇亚事件让人知道了不为人知的故事，而紫苑的哥哥的仁也在里面初露了锋芒。说实话，其中卯月仁和马格利斯的对战做得很有电影的视觉效果哦，两人的拼剑让人想到了《星战》，很刺激哦。另外值得高兴的是游戏画面也漂亮了不少，让人赏心悦目，跟前作一样，在交代剧情时还是以即时演算为主，而且表现不俗，让人感到欣慰。本作的故事重心虽然在[illegible]我们可以看到仁与阿鲁贝多[illegible]相信这些节是本作中最值得回味的部分。这次为大家献上的是剧情的上部，希望小邪的剧情能让读者们喜欢，有什么不足，特别是对情节方面持有不同意见的玩家可要给小邪提出来哦，大家讨论讨论也不错嘛。

# 异度传说 二章 善恶的彼岸

## 剧情（上）

### 14年前米鲁奇亚

"……现在各地正同时发生多起合成人的暴走事件，据相关人士推测，这很有可能是恐怖行为。政府方面，这些合成人……现在插入新消息，据我局刚刚从联邦调查局获得最新调查结果报告，引起暴走事件的合成人似乎是在一定的型号范围之中，这些合成人全部是最近两年生产的新型合成人，并且限定于在米鲁奇亚星系进行再调整的类型。虽然只是一部分，但不久应该就会辩明其型号的种类……"

巨大的屏幕闪着刺眼的光芒，屏幕上的景象更让人不寒而栗。疯狂的举动、露出兴奋的眼睛、无情的大火……无数的合成人正进行着大肆的破坏，米鲁奇亚市陷入了一片火海之中，刺耳的警报声让人觉得全身不舒服。



"DZ－1006448……DZ－2000330……DZ 1001007……"橙发男子面无表情地整理着自己的战斗服，对于上面的安排他还存有一丝疑惑，不过想到自己的身分，是无法拒绝任何命令的。

"以上是在联邦各地发生事件的一部分，合成人的暴走由于连锁反应，有扩大的趋势，明天的这个时候，恐怕型号就已经公布了，到时候那些什么节目安排肯定会被打乱。"赫尔马透过屏幕看着眼前的橙发男子，对于这个人他有足够的信心。

"那和这次作战到底有什么关系？"橙发男子还是一如既往的冷静，他继续整理着自己的战斗服，他并没有毕恭毕敬地看着屏幕上那黑色皮肤的长官，"为什么是我？告诉我原因。听说军队已经将所有合成人拘束起来。"

"我并不认为我们不畏惧合成人，但那只是一般而言……"赫尔马顿了顿，"……卡南，你是经Vector调试的特殊型合成人，他们的CEO亲自向我保证你不会像那些家伙那样发生什么意外。"

"呵，真是抬举我了。"卡南心中不禁哼了一声。

"而且，普通的驾驶员是无法驾驭'那个机体'的。"一个清脆的声音响起，一名与卡南穿着一样的战斗服的银发少年走了进来，"把你排除在外的这个选项，是不存在于我们的选择之中的。"

"让我来介绍一下。"赫尔马对卡南说道，"这是卡奥斯，这次作战，他将是你的导航员。"

"多谢美意。"卡南还是面无表情，他对卡奥斯说道，"劝你最好还是算了，普通人是坐不了'那个'的。"

"是吗？"卡奥斯露出了无邪的笑容，"所以我才在这里啊。"

"就这样，拜托了，卡南。"

"本次作战为高度机密，所以识别码全部关闭，本舰也不会进行支援，降下、回归全靠自己。当然，敌人不仅仅是U-TIC机关，你们可能还会受到目前在米鲁奇亚的联邦军的进攻，所以要小心。"

"不必担心，我一定会回去的。"对于这些忠告，卡南有些不屑一顾，对于自己的实力他有十足的把握。

"操作者再确认，我们的目的地是Point MN441。"卡奥斯正在进行地点确认，他必须找到一个合适的地点，以最有效的方式完成任务。

"目标地点现在的U.R.T.V.部队正在行动中，首先，优先保护他们的安全。如果可能的话，让他们全员生存，之后就完全视情况而定。然后进入U-TIC机关的母体，夺取纷争的起因——Y资料。"

"明白。"

"E.S.阿谢尔，启动完毕，请求射出。"卡南进行着最后的调整。

"防护盾展开，随时可以出发。"

"明白。现在进入射出姿势，祝你们好运。"

"现在进入对流层，机体表面温度降到通常值，降落轨道修正在0.22。"进入米鲁奇亚的大气层后卡奥斯一一报告目前的情况。不过平静很快被打破，无人机的出现让他们陷入了苦战，虽然在卡奥斯精准的枪法一枪解决了三架之后，阿谢尔的能量也所剩无几了，不得不紧急迫降。

"呼，好在我们降落在市街，有这些瓦砾和建筑物当挡箭牌，敌人很难找到我们。"卡南对自己的好运感到很高兴。

"是啊，不过我们得赶快，时间不多了。"卡奥斯催促道。

"你说时间不多了，这和那些U.R.T.V.，也就是那些'设计者的孩子'有什么关系？"

"嗯……准确地说我们是为了在即将发生的危机中保护他们才被派遣到这里来的。"

"这和说明有很大的不同呢。"卡南说道。

"你应该知道这次进攻作战投入的联邦政府的特殊部队U.R.T.V是对U-TIC机关的王牌吧？"

"是啊，将U-TIC机关拥有的机动兵器群和能源佐哈尔的连结切断的生物兵器。"

"当然，毕竟是作为王牌投入的兵器，军队的上层是不会怀疑其成果的，即使面对巨大的危险。"

"明白了，看来这次事态的确是迫在眉睫啊。"

"你预测这次作战具体发生了什么事吗？"卡南问道。

"问题是U.R.T.V.不是单纯的机械，他们是有意识的'人'。事实上控制佐哈尔的系统以前就是作为U.M.N的转移系统而设计运用的，只是……"

"只是什么？"卡南追问道。

"虽然至今为止进行了生体转送的实验，但每一个实验都失败了。"

"从记录上看v99.76%是即死。"

"虽然很稀少，但还是有生还者，但他们已经不是人了，只是件物体。生还者不会再次恢复作为人的意识。"

"精神崩坏吗……"卡南冷笑了一下。

"与系统机解除之后，人的精神就会崩坏，即使是反存在的U.R.T.V.。看到那个危险性的人的确精明，赫尔马中将判断U.R.T.V.的精神破坏会产生无限的能量，从而导致佐哈尔的暴走。"

"但是参谋本部的决定不能违背，所以才选出我们的吧。"卡南这下明白了。

驾驶E.S.阿谢尔行走在米鲁奇亚的街道上，忽然一道白光从天降临，而此时一阵悠扬的歌声也随之传来。

"这是……内比莉姆的歌声……"卡奥斯发现事情有些不对。

"内比莉姆的歌声？"卡南显然还没弄清情况。

"不可能，就算是U-TIC机关也该知道这个歌声的危险性，到底他们……不好，这样的话！"

"我们已经被识别成敌人，怎么办？"卡南问道。

"解放紧急用识别信号，告诉他们我们是同伴，在到达目的地之前不会被击破。"卡奥斯立即下达指示，但信号解放之后卡南发现没什么反应。

"等等，情况有变。这个……难道……不行，卡南，不要听那个声音！"卡奥斯大声提醒卡南，但卡南已经受到了波及，开始出现了动摇。

忽然，一架绿色的机器人出现在两人面前，以风卷残云之势解决了周围所有的敌人，卡南也因此清醒了过来。

"刚才收到你们的信号，跟正规的不同，看来是同伴了。"绿色机体的驾驶员传来了通信，在绿色机体和阿谢尔的合作下，敌人很快被歼灭，但似乎运动过度，绿色机体也停止了运动。

绿色机体的驾驶员从机舱中走出来，而此时他的背后敌方机器人的手正在慢慢靠近。但令人惊人的一幕发生了，那个驾驶员以迅雷不及掩耳之势将那台机器人切成了两半。

"真令人吃惊，那个驾驶员……完全无视机体战斗不能。"卡南对那个驾驶员仅用一把日本刀就干掉了一台战斗型机器人备感吃惊。

“居然有这么厉害的人。”卡奥斯也不禁感叹道。

此时那个驾驶员取下了头盔，一头秀丽的长发飘然而下，修长俊俏的脸很有古典的韵味。

“我是卯月仁大尉，正如你们看到的，我不属于正规部队。如果你们的机体还能动的话就赶快回去，这里非常危险，这里……已经变成人不是人的场所了。”

“人不是人的场所……”

“我们有任务在身，在完成之前不可能回去。”卡南对仁说道。

“任务？”这次该轮到仁惊讶了。

“抱歉，我们还没说我们的身分，我叫卡奥斯，他叫卡南。现在正在作战的部队你也应该知道，U.R.T.V.部队。”

“U.R.T.V.，保持对U-DO反向病毒的部队。”

“而我们的任务就是保护他们，如果你知道他们在哪儿请告诉我们。”卡南希望从仁那里得到一些U.R.T.V.的消息。

“我也不是很清楚，但我们的目的地是一样的。也好，这也是种缘分，到那里之前我们还是一起吧。”

于是三人决定结伴同行。

“你说这场战争是个圈套？”卡南问道。

“不错，U-TIC机关，不对，整个米鲁奇亚都被当成了替罪羊。现在联邦各地发生的合成人暴走事件不过是契机而已。”仁解释到。

“那到底是谁，又有什么目的呢？”卡奥斯问。

“这次纷争的背后有一个巨大势力的阴影，U-TIC机关不过是个表象罢了，那个势力希望联邦与米鲁奇亚宇宙空间进行纷争时将某个资料完美地搞到手。”

“某个资料？”

“Y资料。”仁回答道，“我从某个男人那里抢到的一张资料碟断片，经过分析，从所有情况得到的数据来看，某个领域中存在着一个集团。而在它前面就是Y资料所记载的特殊领域。”

“那么卯月大尉，你是怎么弄到这些情报的呢？”卡奥斯问道。

“那个，用了很多种方法。”仁并没有回答。

三人接着走了一段距离，仁将他们带到了一条隧道前停住了脚步。

“好了，我就带你们到这儿，现在U.R.T.V.正在下层深部展开战斗。”

“是吗？卯月大尉，非常感谢，之后就我们自己来吧。”卡奥斯谢道。

“不用谢，我也没帮你们什么忙，真是抱歉。”仁顿了一顿，“我必须将这个资料弄完整，所以一定要到主机那让这个断片与主机相连，为了向世人公布这场纷争的后面到底有哪些家伙，还有另一点……”

忽然，仁感到附近有人靠近，一阵闪电过后，头上的雕像立即化为瓦砾。

“你还是回来了，卯月，你还很有当贼的潜质呢，看来是我看错你了。”

“因为想到大佐你那寂寞的眼神，虽然离开了，但我想还是见一面吧，所以又回来了。”这个时候仁还不忘开玩笑。

“你还是没变，嘴巴还是那么不饶人，不过只是虚张声势罢了。卯月，只靠你手上那东西，是无法动摇‘我们’的。”

“是吗？那我还有事。”仁笑了一下。

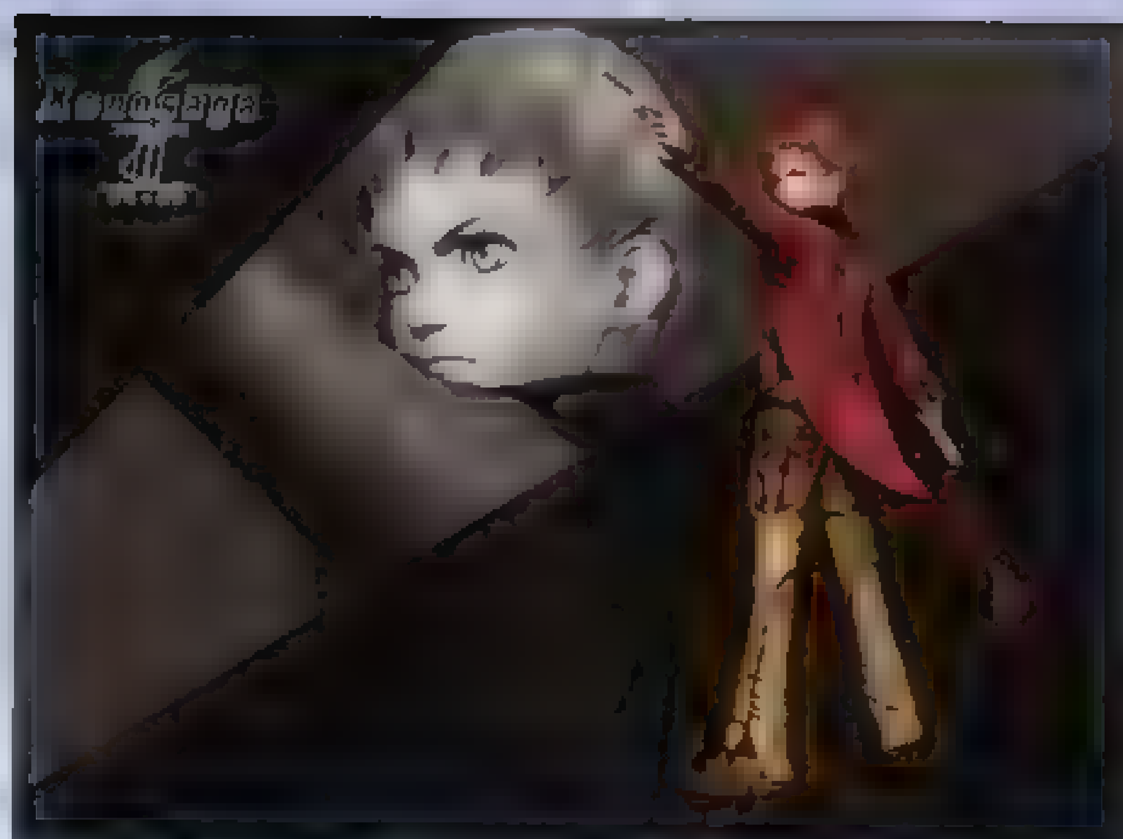
“那么不用我说你也应该明白了吧。”马格利斯拔出了佩剑。

“卯月！”马格利斯咆哮着冲向了仁。

两人的剑在空气中划出优美的弧线，相同的剑招，相同的架势，无一不体现出两人师出同门。但在之前的战斗中卯月已经受伤，虽然还能和马格利斯撑一阵，但没过多久他就立即处于下风。

在最后一次相拼中仁被击飞，而且已经不能再行动，但马格利斯的右脸从此也留下了难以消去的伤痕。

“看来你的实力也不过如此了，无论技巧、力量都是我占上风！现在就将你那衰老的身体……”不过他忘了一点，永远也不要轻视仁那聪明的头脑，就在刚才两人



相拼时，仁的目标并不是他的人，而是马格利斯脚下已接近粉碎的地板，就在地板裂开之时，已经为时已晚，马格利斯就这样掉进了无尽的深渊。当然，这只是暂时的，仁知道，那个男人是不可能就那样死去的……

“卡南，这个给你。”说着，仁将Y资料的碎片拿了出来。

“这个资料……”卡南完全没想到仁会把这么重要东西交给他。

“与其给我这个没用的人，还是你们比较安全点，之后我还有必须要做的事情。”

“这太危险了，我们乘坐的E.S.还能动，大尉你不如一起……”卡奥斯极力劝阻仁。

“对于我而言，这是赎罪，我必须走。”

“但是……”

“你们一定要活着回去，将隐藏在这个资料中的纷争的‘真实形态’公布于天下。”

“卯月大尉！”

“拜托了，保重！”说完仁就消失得无影无踪了。

“快看，卡南！”卡奥斯忽然发现了什么，一个巨大的阴影袭了过来……

## 14年后第二米鲁奇亚市政厅

今天已经是第127次丢失了，卡南再次创造了新记录，受那个阴影的影响，卡南的资料连结已经断绝。接下来卡南向赫尔马报告了情况。

“是吗？真遗憾。”赫尔马叹了口气。

“关于米鲁奇亚纷争的那个资料真的有那么重要吗？”卡南问道。

“是啊。那里有引起那个纷争的真正理由，给你这个资料的人以前是我的部下，他独自一个人去找的。”

“是叫仁吧，那他之后的消息呢？”卡南也想问到关于托付自己这个重要资料的人的情况。

“听说你是感情抑制型，怎么这么关心别人的事啊？”

“只是有点在意，毕竟他是给我这个麻烦的罪魁祸首。”

“哈哈哈哈，不用担心，现在他退役了，活得好好的呢。接下来的任务是……百式合成人原型MOMO将在管理局进行深层领域连结，我希望你进行支援的工作。”

“日程呢？”对于任务卡南从不多说废话。

“现在，有情报说‘有关人士’也到了机场，希望你用你的‘车’把他们接回来。”

“听起来不像是单纯的接机啊。”

“不仅是U-TIC机关，对于那个移民船团的联邦我们也要活跃点，毕竟现在这个时局非比寻常。”

“明白。”

与此同时移民船团教皇一方

“猊下，关于Y资料的详细报告将由马格利斯审问官亲自向猊下报告。”奥尔盖亚向教皇报告道。

“嗯。”

“参见教皇猊下，您最近……”马格利斯单膝跪在地上向教皇请安。

“行了，客套话就免了。听说持有Y资料的合成人落到了基金会手上，希望你给我解释一下。”显然，对于这个消息，教皇并不高兴。

“是。现在持有Y资料的百式原型在基金会，也就是说被第二米鲁奇亚政府所保护，但是……”

“你明白这到底意味着什么吗？”

“据那个男人——U.R.T.V.阿鲁贝多说，Y资料有很强的保护措施，要解析这个第二米鲁奇亚的U.M.N.管理中心是不可或缺的，根据现在的情况，他已经想到了下一步棋该如何走。”

“马格利斯……关于先前对第二米鲁奇亚的进攻，据海蓝枢机卿报告，听说是联邦军队高层的操作，关于这个你如何解释。”

“关于这个，恐怕是考虑到组织想法的枢机卿独自的判断……”

“我该信你的话么？”教皇饶有兴趣地问道。

“我誓死效忠猊下，丝毫没有违背古代教义的意图。”

“哼，那就好。最近我们船团正考虑进攻非武装宇宙领域，我希望你不要让我失望。”

“明白，属下一定给您献上捷报。”

“马格利斯……”教皇忽然想到了什么。

“是。”

“我不喜欢那个U.R.T.V.，让我想起某个下贱的男人，给我记住。”

“遵命！”

“越老越多疑，越弱的狗叫得越凶。”马格利斯对于刚才教皇的接见嗤之以鼻。

“贝蕾格丽，你那边准备得怎么样了？”对于百式原型，马格利斯异常重视。

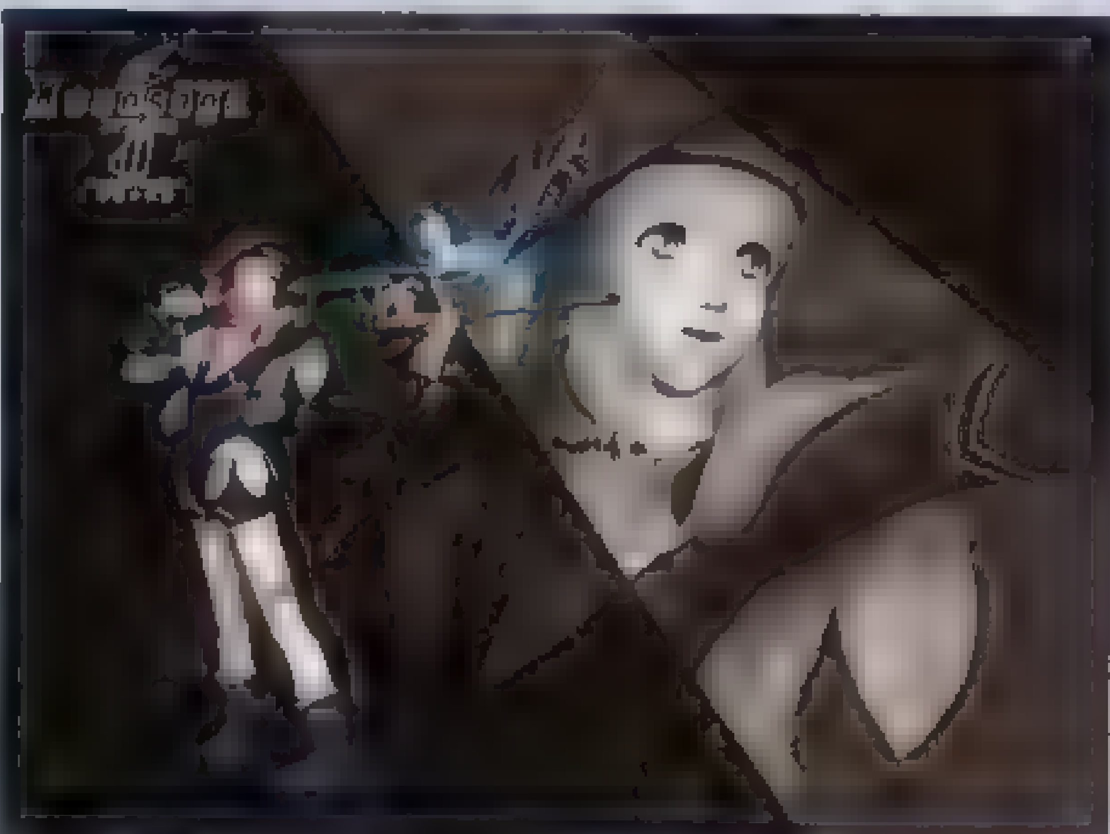
“十分顺利，现在赫尔马和利夏尔特正在追击目标。”贝蕾格丽微笑着对马格利斯说道。

“这次作战是我们异端审问官自己的事，所以允许使用E.S.伊撒卡尔。”

“E.S.？听说是数千年前的东西，那东西有用吗？”贝蕾格丽对此有些怀疑。

“E.S.搭载了‘阿尼玛之器’。”

“阿尼玛之器？”



“阿尼玛之器是与佐哈尔同时发现的东西，它的力量可以和一个星系的军队匹敌，使用时要注意。这是好不容易才修复的东西，可不要弄伤了。”

“了解。”

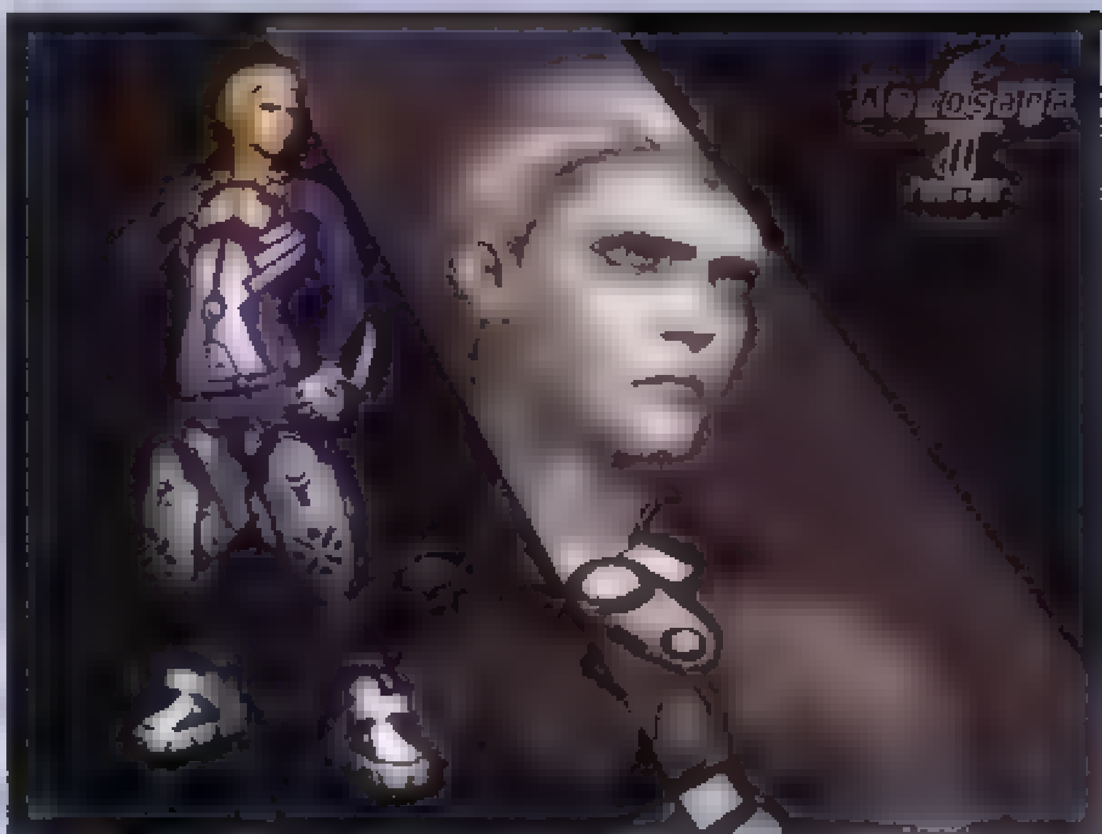
与此同时，搭载着紫苑、KOS-MOS、MOMO的艾尔莎号正进入第二米鲁奇亚的机场。当然，其间还发生了一段小插曲，那就是紫苑的眼镜不小心被阿伦那个冒失的家伙起撞下来并踩得粉碎，还好紫苑眼睛不是很近视，不过望着紫苑那闪着杀人目光的眼睛，阿伦只有暗自祈祷自己不要被KOS-MOS打成马蜂窝。

“啊！活着真是太棒了！”

好不容易挨到下机，阿伦伸了个懒腰。已经好久没有踩在实地上了，不禁让人觉得莫名的兴奋，天之车的情景仿佛就像是刚才才发生的一样。此时，紫苑要将KOS-MOS带到第二开发局，而Jr.则要和卡奥斯、基克一起护送MOMO，所以兵分两路。

在结束与由利·米兹拉西的视频对话后，基克现在要面对的问题是如何面对MOMO的询问。

“基克，妈妈说什么了？”刚一上车MOMO就迫不及待地凑了上来。



"那个……似乎很忙的样子。"基克决定打个哈哈蒙混过关。

"果然……"MOMO那兴奋的眼神一下子就黯淡了下来，虽然知道是这样的结局，但她的心中还存有一丝侥幸的希望。

"她毕竟是接触小委员会的人，所以忙是正常的。"基克连忙解释。

"是啊，所以MOMO为了帮上妈妈的忙，一定会努力的。"

"呀！"短暂的平静就这样无情地被打破了，忽然出现的E.S.让人措手不及。

"阿鲁贝多……不对，对于那家伙而言，这样的做法太绅士了。"Jr.对于这台E.S.并没有进行大肆进攻而排除了是阿鲁贝多的可能性，但即便不是，坐在车上进行射击的确是件很勉强的事。

"自动驾驶不行，谁来驾驶！"Jr.叫道，在这摇晃的车上他无法瞄准对手。

"基克，放开我，我来驾驶！"MOMO从基克怀里挣脱出来，在一片惊讶的眼神中爬到了驾驶座位。

"OK，坐标2089，你就尽情飚吧！"

接下来简直就是MOMO的车技个人秀，谁也没想到这个小妮子有如此高超的驾驶技巧，着实让人大跌眼镜。在卡奥斯和Jr.用一个灭火器击退那两台E.S.后，接下来的路程就必须用走了。

"该南，我们正向2089前进，向赫尔马请求支援。"Jr.立即向该南请求支援，但却没有反应，"喂，该南？"

"嗯！抱歉，状况如何？"办公室内的该南似乎才从懵懂中清醒过来。

"2089。"

"明白。"对于刚才忽然的头痛，该南觉得很奇怪，他根本想不起来在接到Jr.的联系前做了什么，"怎么回事……刚才我在做什么……"

就在赫尔马联系支援部队的时候，Jr.他们还在进行最后的逃亡。

"好久不见了，你还很精神吧，还记得我吗？"刚才追击中的一架E.S.已经追了上来，并拦在了Jr.一行面前，"我的名字叫利夏尔特，在死之前好好记住吧！"

哼，Jr.也懒得跟他多说，基克和卡奥斯也做好了战斗的准备。虽然那个叫利夏尔特的与同伴赫尔马一起上，但没过多久还是败下阵来。

"你们两个退下！下面的事情交给我！"就当Jr.四人准备撤退时，几道光束又将他们逼了回来，马格利斯的亲信贝雷格丽已经赶到了。

"不要做无谓的抵抗了，乖乖把白式交出来！"贝雷格丽放出了浮游炮，而炮管已经瞄准了四人。

就在这千钧一发之际，忽然浮游炮被几发子弹击破，而一架紫色的，让人熟悉的机体出现在了众人面前——是阿谢尔！

"那个机体……"Jr.看到这部熟悉的机体不禁发出惊呼，"是卡南吗？"

"鲁贝多，趴下！"卡南还是一如既往地冷静，话音未落就于贝雷格丽的机体纠缠在了一起。

"抓住你了！"就在贝雷格丽的机体抓住阿谢尔，她正在得意时，忽然两台机体同时发出了强光。

"和敌人的机体共鸣了！"对于眼前的情景，贝雷格丽有些吃惊，而此时的卡南也觉得很惊讶。

"作战中止，撤退！"贝雷格丽赶紧下达命令撤退。

"真是的，要救援应该早点来嘛。居然被敌人打得呀呀乱叫，这不像你啊。是不是有段时间没战斗了？"Jr.拍了拍身上的灰尘挖苦道。

"我回官厅了。"看了一眼卡奥斯，卡南面无表情地说道。

"不是给你说过叫我该南Jr.的吗？好好记住！"Jr.发出严厉的抗议。

"因为你以前给我的印象太深刻。"说完不理Jr.那快将人撕成八块的眼神，卡南径自离去。

"是你的熟人吗？"MOMO拉了拉Jr.的袖子问道。

"嗯，是老熟人了……"望着卡南离去的身影，Jr.仿佛又回到了那个时代，他陷入记忆之中。

"有人吗？有人吗？"鲁贝多满脸是血地蹒跚在大雨之中，怀中尼古雷德的血流个不停，他无助地呼喊着，希望有人能听到这微弱的声音，"有谁能帮我……停不下来……尼古雷德的血停不下来……"

"算了，鲁贝多……算了……"尼古雷德虚弱地说道，他不想连累鲁贝多一起受罪。

"笨蛋！必要放弃！"但虚弱的身体已经经受不了如此激烈的情绪波动，腿一软，鲁贝多跪在了地上。

"发现两个U.R.T.V.变异体……已确认。"驾驶阿谢尔的卡南将探照灯打在两人身上。

"红色的马引起纷争，黑色的马……携饥渴而来，在那纤细的背上却背负着巨大的灾难。"卡奥斯还是说着一些令人难以理解的话。

"声音不清楚，无法识别，你在说什么，卡奥斯？"

"没什么，我们还是先保护他们吧。"

卡南抱起身负重伤的尼古雷德，而卡奥斯也背起鲁贝多。

"是我，是我的错。明明我是队长，但却切断了连锁所以阿鲁贝多他……"鲁贝多哽咽道。

"阿鲁贝多？"卡南望了一眼卡奥斯。

"那是我的碎片……右胸的……鼓动。"鲁贝多喃喃地说道。

"检索结果出来了，阿鲁贝多，个体No.667的称呼记录中与个体No.666是'愈着孪生儿'。在人工培养婴儿中也有极小的概率出现分离不完全的情况。"

"白马的骑士也被污染了。希望安详能降临你们的伤痛与灵魂，即使只是一瞬的休憩。"卡奥斯又开始说他那些让人难懂的话了。

"恩人吗……那两个人……似乎和卡奥斯相处了很长一段时间呢，那个……"Jr.还沉浸在回忆之中。

"MOMO也能叫你鲁贝多吗？这么好听的的一个名字。"MOMO对Jr.说道。

"对不起，那个……"虽然是MOMO的请求，但Jr.还是不想别人再用这个名字叫自己了。

"抱歉。"

"没什么，反正也不是个能让人回忆起什么好事的名字。"

"Jr.也好，基克也好，都不喜欢自己本来的名字呢。"

"所谓名字，是与好的回忆和不好的回忆相联的，我感到那个大叔似乎也背负了许多东西。"Jr.对MOMO笑着说道，"这样不好吗？大叔似乎对基克这个名字颇为满意呢。"

"如果是那样就让人高兴了。"MOMO也笑起来。

"真像只狗的名字，叫起来很有忠犬的感觉呢。"Jr.这才恢复了他搞笑的性格。

与此同时的Vector第二开发局。

"佐哈尔计划？"紫苑对这个从没听说的计划有些惊讶。

"不错。灵知现象的发生速度是越来越快，根据最新的预测，最坏的情况是由于灵知的干涉，数年之后人类就会有毁灭的可能性。现在已经有120个以上的太阳系圈消失了，虽然还没有公诸于众，但实际情况已经相当紧迫了。"

"这个情况我了解，但是这与KOS-MOS有什么关系？"紫苑现在还是不想将KOS-MOS交给第二局。

"请到这边来。"负责人将紫苑带到一个屏幕前，上面俨然是一个巨大的机械型武器的装备。

"这……好厉害！"阿伦发出了由衷的赞叹。

"这是KOS-MOS的第三种兵器装备，是为了防止最坏的情况发生时而建造的。"

"那最坏的情况是什么？"紫苑问道。

"所谓佐哈尔计划，是将灵知从这个宇宙一扫而清为目的的大型计划，所以我们必须打捞起沉睡在米鲁奇亚的原型佐哈尔。原型佐哈尔从半个多世纪之前开始，作为这个次元宇宙的最高能量机关被研究了出来，但是那个佐哈尔的中枢——制御佐哈尔的Core Unit是一把双刃剑。"

"双刃剑？"

"就是这个。"负责人又打开一个屏幕，上面是一团紫色的气，"这就是被称为U-DO的现象，除了证明了这是Core Unit暴走的初期现象以外，其余情况一切不明。受这个影响，米鲁奇亚宇宙领域就成了现在这个样子。还有我们不能忘记的是，灵知就是呼应这个现象而发生的。"

"难、难道会出现新的灵知了？"阿伦吓得声音都有些变调了。

"现在还无法断定，但是有很大的可能性。"

"所以就要将这个东西装在KOS-MOS的两肩上吧。"紫苑的目光又一次回到了大屏幕上，"这是……相转移系统。"

"不愧是一局的女中豪杰，卯月主任。"负责人连拍马屁。

"不要开这种玩笑。"可惜马屁拍到了马腿上。

"哈，抱歉……"负责人打了个哈哈，继续解释KOS-MOS的新装备，"这原来是Architype用的东西，但是经过再调整之后现在是KOS-MOS用的了，系统半径有130nm。"

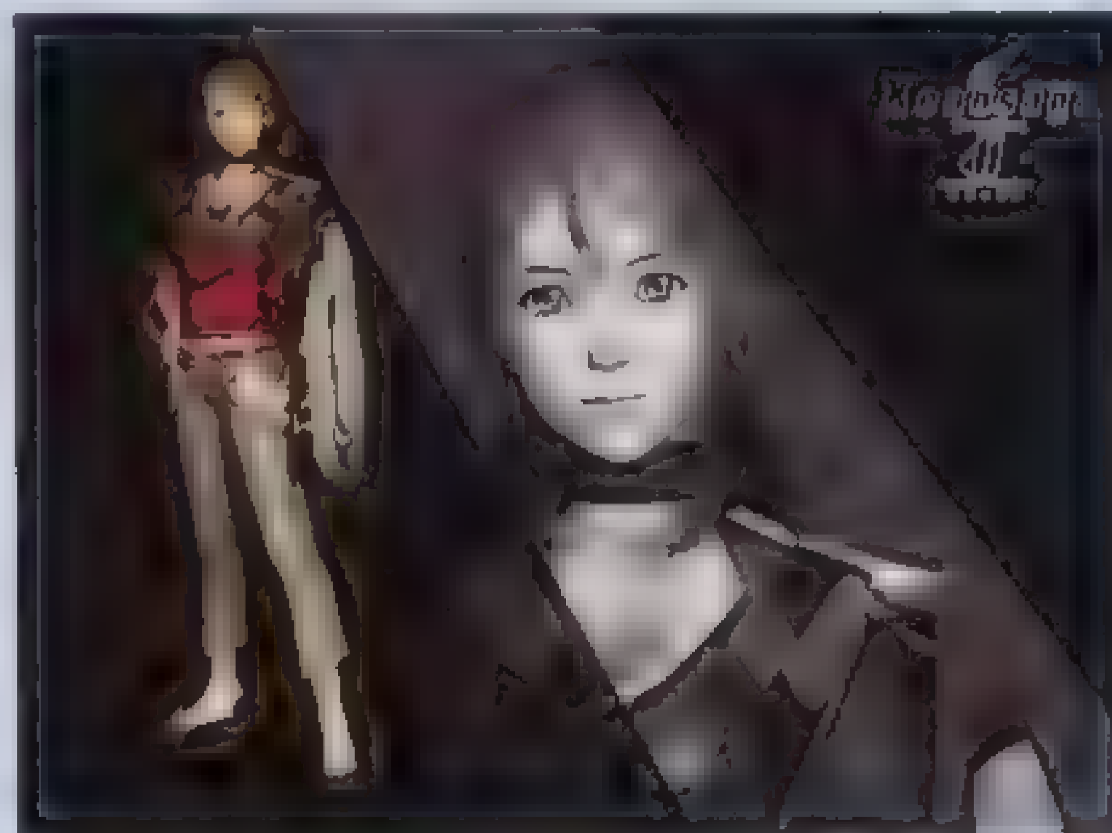
"130！"阿伦惊叫起来。

"这么大规模的东西能控制好吗？"紫苑还是很担心。

"有我们和战技研共同控制，所以才将KOS-MOS转移到我们这里来的呢。"说到此负责人开始有些得意起来。

"那我说不给呢？"紫苑想进行最后的挣扎。

"这是政府正式委托的计划，仅仅是一个软件开发



主任的你是没有拒绝的权利的。"负责人的口气一下子强硬起来。

"是啊。"紫苑只好无奈地说道。

"我知道KOS-MOS的启动有很多不安的要素，但是不用担心。从目前为止的KOS-MOS的活动记录看，我觉得本公司可以胜任。我们也一样，已经准备周全了。"

"看来我只有信任你们了。"紫苑无奈地做出了妥协。

"应该可以，毕竟设计这个系统的人是一局的凯文啊。"

"我明白了。"紫苑清了清嗓子，"本日持1400，将KOS-MOS交于第二开发局管理。书面资料之后送过来，记得也要事成之后请寄去一局我的信箱。如果有不明白的地方……"紫苑向阿伦望了一眼，"软件的引继由他来做，有不明白的地方就找他吧。"

“了解，辛苦您了。”

从房间里出来，紫苑没有说一句话，她一直在沉思，回忆起凯文前辈给自己讲过的话，她始终觉得KOS-MOS并不只是兵器。

“为了拯救人们吗……”看着凯文给KOS-MOS设计的Architype，紫苑说道。

“不错，可以说她就是为了这个而生存的。她的觉醒能带领人们走向未来，我真希望那一天快点到来啊。”凯文看着眼前的KOS-MOS的装备感叹道。

“这个宇宙巡航机是KOS-MOS的装备之一吧，不需要U.M.N Column也可以进行独自的究极空间跳跃，这就是拯救人类的东西啊。”

“嗯，从大意讲就是这个意思。我想这东西总有一天对她是有用的吧，这么说肯定会被笑话，但我相信……不，我想去相信。她并不是单纯为了破坏而制造的兵器，她所创造的未来将一扫所有的价值观，没有破坏与杀戮，创造一个理想的世界。”看了紫苑一眼，凯文忽然觉得这么说有些傻，“很奇怪是吧？”

“不，只是……怎么说呢，凯文前辈有一双像孩子一样纯真的眼睛。”紫苑笑着对凯文说道。

“你终于高兴了，正式的时候要注意哦。”

“但是，我也想早点看到KOS-MOS觉醒的样子啊。”

“主任！”阿伦也从房间里走出来，但紫苑还在想着自己的事情，并没有理会他。

“等一下，主任，你到底是怎么了？”看到紫苑这么魂不守舍的样子，阿伦连忙关心地问道，“今天的主任有点奇怪啊。”

“没什么，跟平时没什么两样。”紫苑敷衍道。

“你要去哪？”对于这种状态的紫苑，阿伦可不想让她出什么意外。

“去街上逛逛，好久没去了。”

“好久没去……啊！对了，主任的家的确是在……”

“是啊，这里的第八区。”紫苑顿了顿，然后以很严肃的口吻对阿伦说道，“阿伦君，要一直看着KOS-MOS啊。”

“好、好的，那个……为什么？”但紫苑并没有回答他，而是径自转身走向了电梯。

“今天的主任果然有点奇怪啊……”阿伦的眉头皱得更紧了。

## 重游故地，意外的重逢

走出二局的那栋大楼，紫苑才稍稍缓过气来。她决定去市街看一下，毕竟是故地重游，看看这里有什么变化没有。走进市街之后一片繁华的景象让紫苑觉得这里还是跟以前一样，但当“白鲸咖啡屋”的霓虹灯闪闪出现在她面前时，紫苑不禁有些兴奋。

“白鲸咖啡屋？难道……”紫苑不由自主地拉开了咖啡屋的门走了进去，里面熟悉的桌椅摆设以及墙上的装饰都一一表明的确是自己以前熟悉的那家咖啡屋。

“果然，老板！”看到吧台前擦拭着玻璃杯那个中年男人，紫苑高兴地叫道。

“噢！我还以为是谁呢，原来是紫苑啊，这么久没见变得更有女人味了，从高中以来就没见了吧。”老板发出爽朗的笑声，看来他对以前常来自己咖啡屋的这个小姑娘的印象是极为深刻的。

“是啊，好久不见了。你搬到这里来啦？”

“还是敌不过再开发的浪潮啊。”

“不过我还以为屋内装潢会变呢，结果还是跟以前的一样，白鲸还是这样比较好。”紫苑环顾了一下四周，颇有感慨地说道。

“别站着，坐。”老板连忙招呼紫苑坐下，“跟以前一样？”

“嗯哼。”

“明白！”老板颇有干劲地做起咖喱饭来，就在做饭的间歇，他也不忘询问一下紫苑的情况，“今天休息？”

“如果是就好了，可惜，还是工作，到二局有事。”紫苑撇了一下嘴，无奈地耸了耸肩。

“是吗，听你哥哥说你是在Vector工作吧。”

“哥哥也来了？”一听是她哥，紫苑立即警觉起来，因为面对老哥是她最害怕的事情。

“是啊，经常见到他。怎么，还没跟他见面？不好吧，好不容易回来一趟，招呼总要打一声吧。”老板一脸看好戏似的盯着紫苑微笑着说道。

“老板真是，明明知道我最怕见我哥了。”紫苑嘟起嘴巴发出了抗议。

这时店门的铃铛响了几声，看来有新客人到了。

“紫苑？”原来进来的是Jr.和卡奥斯，卡奥斯一来就看到坐在吧台前的紫苑。

“你们两个怎么来了？”紫苑问道。

“肚子饿了，想吃点东西。”Jr.的回答很直接。

“你朋友？”老板问紫苑。

“啊，啊……一般……”紫苑的精神还是没有集中。

“什么一般，你这么说有点过分哦。”卡奥斯提出了



抗议。

“抱歉，我有点心神不宁。”发觉自己说错了话，紫苑连忙道歉。

“心神不宁？”卡奥斯狐疑地看着紫苑。

“只能说紫苑的家庭状况有点复杂。”老板解释道。

“啊，哈，哈……”紫苑只得干笑几声。

“抱歉，我来晚了。”另一方面，该南也来到赫尔马的私人办公室，而谢莉与梅莉也随同而来。

“终于来了。哦，梅莉和谢莉都长这么大了。”看到眼前两个曾经的小女孩现在已是亭亭玉立的成熟女性，赫尔马不禁感叹时间那不可思议的魔力。

在简单寒暄了几句之后，赫尔马立即将话题转入正题。

“这并不是好消息，最近U-TIC的余党有不稳的动向。”赫尔马的脸色立即变得严肃起来，“14年前的讲和条约不过是当时那种混乱局面中最好的解决方法，但并不是说所有人都赞同。这种不平衡，现在在联邦中已经开始表面化了。据罗曼大尉的报告，一部分势力有发动武装动乱的预兆。现在第二米鲁奇亚政府已经处于警戒状态，你们基金会也要时刻留意。毕竟你们现在同时拥有对佐哈尔的武器和百式原型，这太醒目了。”

“该南先生，MOMO小姐已经来了。”梅莉前来通报MOMO已经抵达的消息。

“谢谢，请带她进来。”该南点了点头。

“百式原型吗……”赫尔马也很期待看到MOMO。

很快，MOMO就来到赫尔马的面前。

“初次见面，我是百式观测机原型，简称MOMO。内部资料的暂时调查已经结束。”

“百式合成人吗……”一旁的卡南饶有兴趣地盯着眼前这个小女孩。

“您是记录素子增设型吧？以后请多关照了。”MOMO一眼就看出了卡南的类型。

“果然比起量产型更像啊。”赫尔马看到MOMO的脸，不禁想起以前自己所见到过的那个小女孩。

“是啊，就像是米兹拉西博士的遗物一样。”该南说道。

“是啊，缘分真是个不可思议的东西。”赫尔马笑着对MOMO说道，“经历了这么多危机，真是辛苦你了。接下来就到U.M.N.管理中心进行解析吧，我们会尽量给予支援，不用担心。”

“是，谢谢关心。”MOMO很有礼貌地鞠了一躬，然后离开了。

“尼古雷德，我有个必须交给你的任务。”望着MOMO离去的背影，赫尔马对该南说道，而他的称呼也改为了该南的本名。

“不错嘛。”

“抱歉。”

“没关系，这也是我分内的事。”

从赫尔马的私人办公室里出来后，该南靠在墙上，他运用自己的意念联系上了那个男人——阿鲁贝多。

“小朋友，你在哪？”

“尼古雷德！”感受到该南的意念，阿鲁贝多吃了一惊。

“哎呀，跟以前一样还是那么有精神。”

“你也一样，嘴巴还是那么厉害。”阿鲁贝多“赞叹”道，“怎么，寂寞了？想来点刺激的？”

“什么啊，只是收集情报而已，毕竟还有和平交涉的余地。”

“都到和平交涉了啊，听以前马卡托尼也说过，要‘黑白’和平相处。我可是知道你到底是什么人哦，处刑人。”

“我已经舍弃那个任务了。”该南说道。

“谁知道呢，待在鲁贝多身边，正在寻找执行任务的机会吧？”阿鲁贝多冷笑了一声。

“鲁贝多相信的是我。”

“反正你也在局外，我很期待你的活跃哦。”

“等一下，那……”忽然该南运用意念将阿鲁贝多的右手破坏掉，但很快阿鲁贝多的右手又恢复了原状。

“好可怕，好可怕。你以前就是这样，在那张平和的脸下却长着死亡的牙齿。”

很快，阿鲁贝多与该南的意念就被切断。

“果然……无论怎样你都要与U-DO连结吗？还有……你到底想对鲁贝多怎么样！”该南越来越担心这个疯狂的男人了，他现在必须想出一个合理的方案才行。

“好吃！”Jr.对于白鲸咖啡屋的咖喱饭赞不绝口，而卡奥斯也找到了紫苑对于咖喱饭那么执着的根源。

“老板，你还好吧。”随着一声清脆的铃铛声，一个熟悉的身影走了进来。

“呀，欢迎光临，今天真是奇遇啊，刚好紫……”一见来人老板就高兴得叫起来，正要说紫苑，不过转过头来时发现已经不见了紫苑的踪影。

只用听声音紫苑就知道来者是谁了，这是她一生的克星——她老哥卯月仁！

“怎么回事？胸口怎么了？梆梆梆……”看着紫苑蹲在墙角一阵乱比划，Jr.被她弄得一头雾水，“你到底要说什么，紫苑？”

“啊……白痴……”紫苑完全被打败了，这下行踪完全暴露。

“紫苑？”仁连忙走了过来，一眼就看到蹲在地上的妹妹，不知道她在那里干嘛。

“哟，好、好久不见……”紫苑僵硬地扯了一下面部的肌肉，算是一个笑容。

“你们好，我是卯月仁，请多指教。”仁很有礼貌地作了自我介绍。

“哪里哪来。”卡奥斯与仁握了一下手，能见到故知的确是件值得高兴的事情。

“原来如此。”仁坐下来听了卡奥斯讲述了这几天发生的事，也大致明白了自己的妹妹的情况，“愚妹承蒙你们关照，她没给你们添麻烦吧？”

“‘愚妹’两个字太多余了！”紫苑发出了严正抗议。

“没什么，我们也承蒙紫苑的照顾。”卡奥斯对仁说道。

“是吗？可不要因为她在你们面前就不好意思说啊。”

“哥哥！”如果目光能杀人的话，现在仁已经被紫苑的目光撕成碎片了。

“似乎不太受欢迎啊。”

“真是的，我可没那么说哦，我只是……”

“老板，来一份一样的，加辣！”仁没理会紫苑，向

老板点餐。

“喂，别人说话的时候要把话听完！”紫苑再次抗议。

“我在听。”仁转过头对紫苑说道，“对了，刚才你说什么？”

“……没什么，我累了……”紫苑揉了一下眉头，对这个老哥她彻底无语了。

“真是的，你联系我的话我会去接你的。你要待到什么时候？”

“我，我很忙。因为有急事才到这里，今天晚上我就回去。对了，现在不作准备的话……”紫苑连忙找接口。

“咦？刚才不是说……哎哟”Jr.还没话说完就被紫苑踢了一下，看到紫苑那威胁的眼神赶紧闭了嘴。

就在这时，紫苑的联络器传来了信号。

“谁啊。”紫苑打开联络器，一看，原来是阿伦。

“主任，辛苦了。是关于KOS-MOS的，因为三种装备需要编码，所以可能要多花一点时间。按现在的情况大概需要两、三天时间，总的来说时间很充裕哦……咦？怎么了，主任？似乎情绪不高啊。”

“难道这就是所谓的讨人厌么……”谎言被当场揭破，紫苑恨不得在地上挖个洞钻进去。

“啊？”阿伦还没搞清状况。

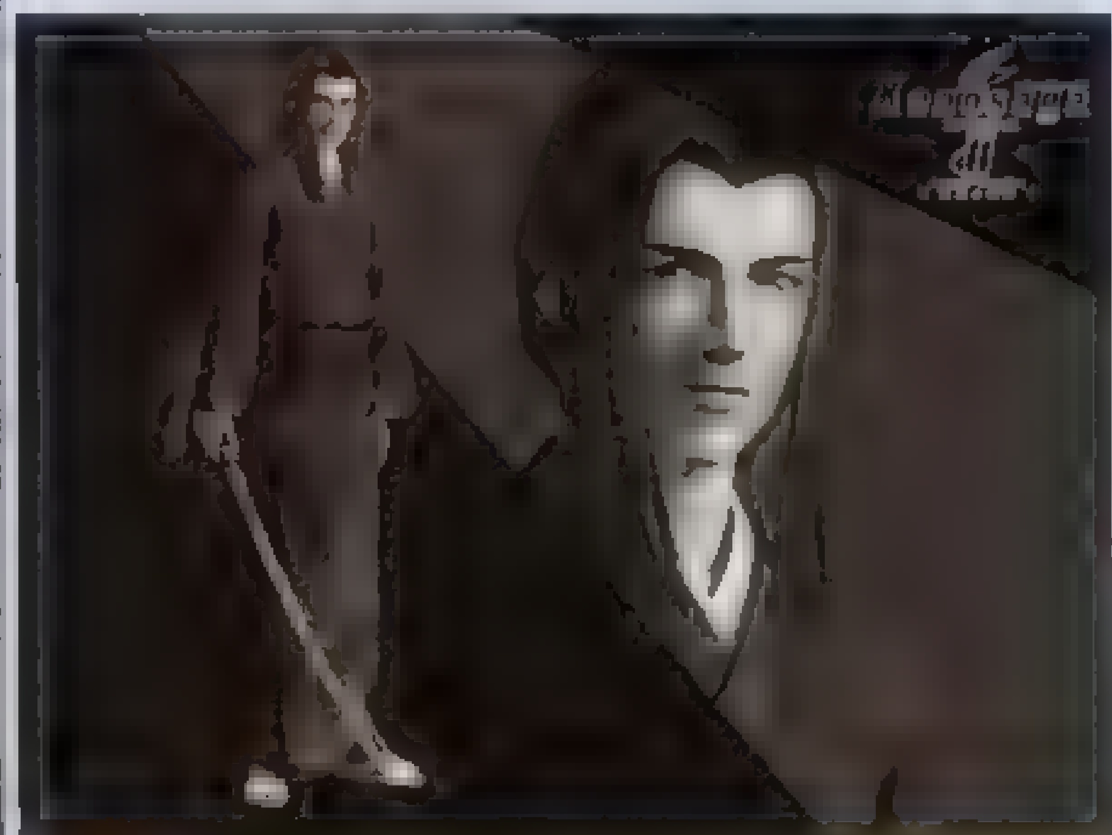
“没什么，对于你‘及时’告诉我这个‘好消息’我非常高兴，谢谢。”

“等一下，主任……”紫苑不管阿伦的惨叫立刻关掉了联络器。

“时间很充裕啊……”

“知道了，知道了，我回去不就是了。”紫苑的心情现在差到了极点。

“对了，你们两个也来吧。”仁向Jr.和卡奥斯也发出了邀请。



“这个……不好吧，你们兄妹难得见面……”卡奥斯正要拒绝，忽然看到紫苑一脸虔诚地望着他，“那么我们就打扰了。”

来到卯月的家，一进门就能感觉到一股怀旧的气息，木制的房屋、宣纸拉门、小巧的池塘、精致的盆栽，一切都体现了主人那儒雅和与世隔绝的气质。

“卡奥斯，这房屋是木质的！”Jr.就像一个小孩一样兴奋得大叫起来。的确，像他这个在满是金属的环境中长大的人来说，木制的东西不过只会出现在关于过去的资料中。事实上，他们连书本都见得很少，不过Jr.兴趣之一就是收集书本，所以当他看到门口放着一张写有“古书”二字的铭牌时，双眼发出了异样的光彩。

“是啊。”卡奥斯附和道，毕竟对于他而言，像眼前这样的景色也是少见的。

“太棒了，超古董！我真该把该南也一起带来。”Jr.还沉浸在一片喜悦之中。

“果然。”紫苑走进房间，环视了一下四周，“我说老哥，你不是才开始当医生吗？”

“怎么啦你？回到家里一般来说不是应该先说声‘我回来了’吗？”仁将双手抱在胸前做出一副严肃的样子。

“如果这个家还算‘普通’的话。”看到老哥那幅漫不经心的样子，紫苑心中就不免火大。不过Jr.和卡奥斯丝毫没有注意这场“家庭纷争”，他们只顾搬自己喜欢的书去了。

“难不成你又说你赋了，想换个生意做？真是的，有哪个坚持过半年的。”紫苑完全败给自己的老哥了，她的脑海中忽然产生了一个念头——这样男人是否能找到老婆！

“这个时期的医生的主要工作不过是当一个住在附近的老人的聊天对象，就是当个精神上的看护者。反正现在除了脑病以外，靠药和纳米治疗仪就能治好，所以与其专门花钱买设备当个医生，还不如做别的。反正只要有东西卖，就会有赚。”仁轻松地说出自己的想法，似乎让人觉得，对于他而言换工作就像是换心情一样轻松。

“什么有的赚！你不过是将自己的兴趣当成对付税金的对策罢了。医生？反正也从来没听你说过买过什么设备，倒是这些书……”紫苑简直是用吼的了，她看了看满屋子的书，“我也是有投资的耶，这些书到底是从哪里搞来的？”

“有一半是来自祖父的收藏，你小时候也该看过吧？”仁故意提到这一点，但引来的只是紫苑的白眼，“有一半是客人们给的，你知道这里的‘好事者’很多，所以收集方面不是问题。不过和这些相比，还是客人……”

“唉，啊，是这样，我都忘了家已经变样了。”紫苑完全没听仁在说什么，“卡奥斯，Jr.，别拘束，进来啊……你们在干什么！”

此时的Jr.已经抱了一大摞书决定买下来了，他那喜欢收集旧书的嗜好又来了。

与此同时的马格利斯一方。

‘浦雷洛马已经废弃了，但沾上联邦的污垢的东西不能放任不管，因为毕竟是从地球圈逃离时以移民船为掩护的要塞。对于这些有历史意义的东西，在处理的时候是不是应该把你们的伤害考虑在内呢？”塞拉兹问马格利斯。

“塞拉兹，你真无聊。那是现任教皇因为疯狂而私自取的名字，那种程度的东西我怎么知道！”马格利斯轻蔑地说道。

“教皇的疯狂……呵呵，还真像你说的话。”

‘马格利斯，有什么事？”此时贝蕾格丽走了进来。

‘贝蕾格丽吗？很快阿鲁贝多就可以将旧米鲁奇亚宇宙空间的封印解开，那时教皇派的舰队会为了夺取原型佐哈尔而向旧米鲁奇亚进攻。”

“那么我去开路。”贝蕾格丽说道。

“不，你独自行动，总帅也希望如此。另外，告诉利夏尔特和赫尔马，我不想再看到他们像上次那样失态。”马格利斯狠狠地说道。

‘明白。’

“你说你想帮他们？”仁听紫苑讲完最近的情况后问道。

“嗯。”

“我可不赞成，听你说的，似乎他们可是此道高手啊，可不是像你这样的菜鸟插手的事。”

“菜鸟？我可是也能发挥作用的耶！”紫苑立马反驳自己的老哥。

“算了，总之今天先好好休息，明天去父母的墓前参拜一下。”仁不想就此问题跟紫苑多说。

“等一下，老哥。你又来了，我不是早就说过我不会去的吗？不去，绝对不去！”紫苑的态度突然变得强硬起来。

“虽然你这么说，但是作为子女的义务，至少给父母的墓献一束花吧。”

“你不用说了，那是什么坟墓！那座墓下根本就没有父亲和母亲！他们两人在哪儿哥哥你不是知道吗？对，那个时候在那儿的只有我和哥哥，如果哥哥早点来的话，父亲和母亲也不会……”紫苑越说越激动，最后几乎使用喊的了。

“抱、抱歉，我不是那个意思……”看到Jr.和卡奥斯以惊讶的眼神看着自己，紫苑才发现自己失态了，她连忙起身想离开这个让人感到尴尬的地方，“但我……还是不想去墓上拜祭。”

“嗯……那我就先走了。”不想介入这场兄妹的争执，Jr.决定离开。

“抱歉，让你看到这么难堪的一幕。”仁不好意思地道歉。

“没什么，没关系。”

“不用担心，这就是兄妹啊。”

“抱歉，那我留下来可以吗？”卡奥斯似乎并没有离开的意愿，而且他好像有话要和仁商量。

“可以啊，我想紫苑也会很乐意的。”

“好吧，MOMO的解析是明天，你到时回来就是了。”Jr.说道。

“好的。”

是夜。

“你在这里啊。”卡奥斯发现屋外的走廊有光，走过去一看果然是仁。

“这声音真美。”倾听夜晚虫子的鸣叫，仿佛自己回到了最原始的形态，对于常年生长在金属房间的人来说，这样的生活似乎成了奢侈的行为，“睡不着的时候坐在这里是最能让人冷静的。”

“是紫苑吗？”卡奥斯试探性地问道。

“是啊。那个事件之后也有两年了，我一直以为她还只是孩子，没想到……她的性格完全遗传自祖父。对了，你有什么事要问吗？不然你不会在这里。”

“那个……仁先生，难道你还对U-TIC机关的事……”

“那件事吗……”仁陷入了回忆之中，“14年……真长，但就像昨天发生的事一样。我似乎就像不能从那个诅咒中挣脱出来一样，不对，这是我自己招致的结果……作为狩猎采集民而开始历史的人类，终于发现了操纵火的技术，从火里又得到了刀剑。探索未来的意识，随着时间而不断改变其形态，但当一切明朗的时候，人类已经忘记了本来的样子。说起来，我们人类就像是被引诱而飞向烛光的飞蛾，对于未来毫不知情……”

“仁先生……”

“我妹妹一定给你添了很多麻烦，她有点迟钝，以后就拜托你们了。”

“怎么能……”卡奥斯正要说什么，但被仁打断了。

“在她‘最痛苦的时期’我不在她身边，所以她一直没有原谅我，到现在我都无法接近她。她一定很害怕吧？如果现在跟她再进一步，我作为她的家人，她的哥哥，不知道会不会被接受，她一定在害怕这些吧。”

“紫苑她跟我们说你的事情时总要带点其他的东西，我想她也一定是重视你的。”

“但是最后总要加一个‘混蛋大哥’这样的结尾语吧。”仁笑着说道。

“偶尔而已……”卡奥斯也跟着笑起来。

“真不可思议。我觉得能跟你说任何话题，似乎你比我老成多了，就好像活了几百年一样。”

“怎么可能！不过是我的性格比较懒散罢了，所以Jr.经常说我太迟钝了。”

“哈哈……”说着两人大笑起来。

## 意外

第二天，MOMO的解析即将开始，由利·米兹拉西也来到了解析室。

“妈妈！”当由利出现在众人眼前时，MOMO高兴地叫起来。

“天之车的事情你们很努力，我代表小委员会感谢你们。”

“这都多亏了MOMO，她可是很活跃的哦。”基克急忙向由利报告。

“是吗？干得不错啊，MOMO。”由利称赞道，而鲜有听到母亲表扬的MOMO也显得很高兴。不过当MOMO正要对由利说几句话时，由利没有理她径自走到Jr.的面前，让MOMO觉得有点失落。

“帮我将资料整理一下，然后给我准备一个安静的房间。”由利对Jr.说道。

“乐意效劳。”

“MOMO。”由利转身对MOMO说道，“ [illegible] 了，我们就住在一起吧。”

听到这句话MOMO激动得说不出话来，因为这正是

她梦寐以求的东西。

“太好了。”基克拍了拍MOMO的肩，也替她高兴。

“由利小姐，怎么了？”Jr.来到由利的房间，对刚才她突然对MOMO这么亲切，他反而觉得不是很习惯。

“什么事？”由利头也没抬，继续埋头进行准备工作。

“怎么突然对MOMO那么温柔？”

“不自然么？”由利反问道，“约西姆为了唤起家族的温暖而设计了那个合成人，那么为了这次调查能顺利进行，让那个数值达到满值，这是职务上的必须行为。”

“果然是为了工作。”跟预想中的一样，应该说这是一个理所当然的回答，“故意装成一个冷酷的人，之后受到伤害的还是由利小姐你啊。”

“制造那个合成人的是约西姆，我害怕那个东西。”

“我不知道约西姆到底是怎样一个人，但我和樱约定了。”

“和樱？”由利有点惊讶。

“所以我把MOMO就当成是一个普通的小孩。”

“什么约定？”对于这件事由利非常好奇，毕竟连作为母亲的自己都不知道。

“‘请保护我的妈妈和妹妹。’由利小姐，你还是笑一下吧，这也一定是樱的愿望。”

Jr.正要再说什么，这时卡奥斯走了进来。

“啊，我是不是妨碍你们了？”

“没什么，对了，紫苑没事吧？”Jr.非常关心，毕竟走的时候他看到的是情绪最不好时的紫苑。

“我想不用担心吧，那个家庭似乎有点复杂呢。”

“复杂吗……算了，我们也别说别人的事了。”

调整室。

“感觉怎么样？”由利准备好自己的事后来看望正在调整室进行调整维修的基克。

“米兹拉西博士。”对于由利的到来基克觉得有些惊讶。

“是MOMO拜托我的，她说妈妈是有名的科学家，对自动化工学又很熟悉。”说着就开始进行调整的测试。

“不必了，调整……”

“我又不是年轻女性，不用担心。”由利知道基克在介意什么，“有名的科学家……呵，不论怎么看都是个不好的名字啊。”

“你不擅长面对MOMO，为什么？”基克问道。

“跟我女儿长着同样的脸，但能让我去爱一个不是我女儿的‘东西’吗？”

“看来我提了一个难题。”

“看上去虽然像，但灵魂却回不来了。在星团中消散的百式……那个情形，就像是让我不停地看到我女儿的死一样。”

“将百式造成现在这个样子，是你丈夫的意愿吗？”基克再提出了一个问题。

“是的……对了，你有孩子吗？”这次换由利问了。

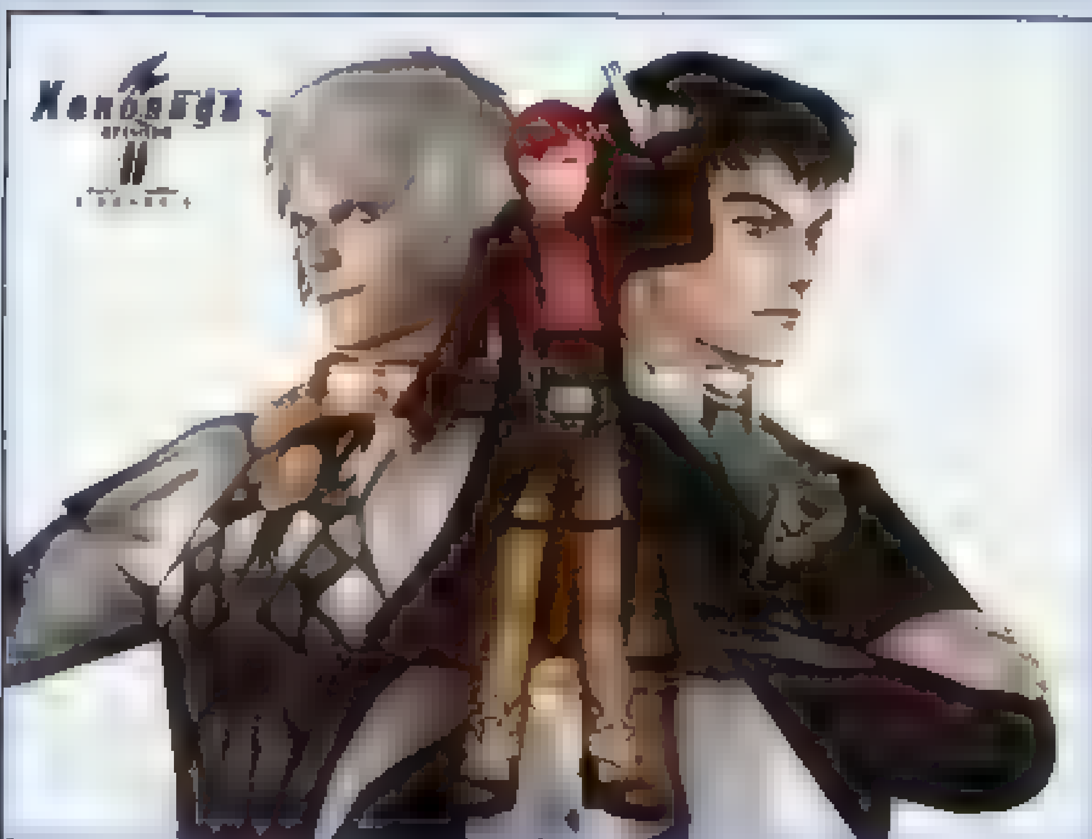
“有个儿子，是个很有精神很聪明的小孩，可惜在事故中死掉了。”

“抱歉……那就是你自杀的原因？”

“啊，没错。”

“我也一样，当我女儿死去的时候，我也认为如果自杀了就一切安稳了，但心中被悲伤占据的地方很快就被愤怒所填满了……”

“可能因为你是个坚强的人吧。”



“不，只是比较固执罢了。”

“对了，米兹拉西博士，这是我自己个人的看法……”基克稍微想了一下，“你难道就不能认为是有两个女儿么？”

“什么意思？”

“一个已经去世了，但另一个还活着。”

“你是说将MOMO不要看成是樱的拷贝版，而是将她当成一个单独的人？真是个困难的课题啊。”

“能不能考虑一下？”

“让我想想吧，啊，我要走了。”看到时间已到，由利准备离开调整室。

“谢谢你帮我调整。”

“不用谢。”说着由利就离开了调整室。

“出来吧，偷听可是个不好的习惯。”试了试手部关节，基克平静地对门口的两个偷听狂说道。

“嘿嘿，我们又没什么恶意。”Jr.打了个哈哈，“不过大叔你还真是一点空子都钻不了啊。”

“你什么意思？我听不懂。”

“真是，一点都不老实。”Jr.撇了一下嘴。

“我们就不要在这里耽误时间了，MOMO的解析就要开始了，作为负责人你居然在这里偷懒，成何体统。”基克一语点中Jr.的死穴。

“啊，不好，得赶快去！”

解析室已经进入了紧张的最后阶段，梅莉也在对MOMO进行最后的调整。

“不要紧张，MOMO，这都是为了解析进行的基础准备。”

“是，我会努力的。自从机床调整启动以来，MOMO都是进行自行调整的，像这样调整还真像基克啊。”MOMO倒安慰起梅莉来，很快，调整系统打开，MOMO也被固定在了机床上。

“没关系，不要害怕。”不知什么时候基克已经来到了MOMO的身边，而MOMO也投以感激的神色。

“为了解析，模拟人格层机能停止。模拟感情表现以及抽象认识技能一时停止，不用担心。”解析室里的百式量产型也开始工作，现在一切已经就绪了。

“模拟感情……”

“模拟人格只是为了和人类更好交流而制作的附加功能，对观测机能没有影响。”

“MOMO的心……只是附加的机能吗……”

“MOMO……”看着MOMO痛苦的表情，基克也不知道该怎么安慰她。

“人格层Sleep完了，机能停止。”

“啊……”此时MOMO已完全停止了与人交流的机能。

“情况如何？”赫尔马问道。

“MOMO的分析准备进行得不是很顺利，有许多复杂的障碍，毕竟最近被骇客入侵过，有破损的地方。”梅莉回答道。

“她的人格层已经停止了吗？”看着双眼无神的MOMO，Jr.自言自语地说道。

“是的，总觉得自己在做一件过分的事情，心好痛。我们当年在旧米鲁奇亚接受药物注射的时候也觉得自己好空洞，这样的感觉的确令人讨厌。”梅莉又回忆当年自己的情形，再看看现在的MOMO，不禁让她触景生情。

“是啊。”

“像我们人类这种胆大的生物也会这么想，当自己的心被说是虚假的东西时，谁都会受到伤害的。”

“我们的心也许是神制造的玩具也说不定……”Jr.再也看不下去，决定离开。

“小主人，你不看了？”谢莉问道。

“……看不下去了，我害怕……”

“小主人……”这样的Jr.谢莉还是第一次看到。

“因为我也是胆小鬼。”

MOMO的分析已经进入倒数阶段，现在百式量产型以及谢莉正进行最紧张的解析准备阶段。

“再等一下，MOMO，只要一下下，痛苦就会结束了，结束后我带你去好玩的地方。”看着MOMO，梅莉一边飞快地敲击键盘，一边对MOMO说着安慰的话。

“最终障壁的译码图案解读，进入防护壁的全解除。”百式也一边进行解码一边报告情况。

“MOMO？”梅莉忽然发现MOMO的嘴动了一下。

“不……行……”忽然本不应该出声MOMO开始断断续续发出声音。

“MOMO，刚才你说什么？”梅莉对眼前发生的事情也非常紧张。

“这……是……圈……套……”当MOMO说出这句话时，在场的所有百式量产型同时进入工作不能状态，解析装置的光也从原有的蓝色变为红色，电脑屏幕上出现大量的警告信息。

“这是……”谢莉被眼前的情形惊呆了。

“从不可视领域的高速语言产生大量的干扰。”

“防御逻辑崩坏68%，紧急切断……被拒绝！通往U.M.N网络的末端被开放，入侵线路不确定。”

“深层领域内轴索的多重连接进行中，大规模的Holo Grafic网络新规格构成！”

“米兹拉西博士，这是……”基克赶紧向由利询问发生这种情况的原因。

“即使将系统一个一个解析，但应该什么也找不到。各层独自的解像度很低的断片就像是分散的记忆碎片一样，当它们同时活性化的时候就会第一次连结成一副全体图像，这就是约西姆设下的美丽的欺骗之画。”由利不愧是专业的科学家，她立即下达了最有效的命令，“切断再实行，外部骇客入侵的防御逻辑再建造。”

“是！防御逻辑再起动，正在试行……不行，被拒绝！”

“MOMO！”基克这下急了。

“对……不……起……M O M O……没有……发觉……”

“不好，这样下去……”该南立刻发现了事情的严重性。

“存在自己展开的陷阱，这并不是约西姆的意图，是更新的……可能是在‘歌声之塔’中侵入时被设下的。”

“是阿鲁贝多那家伙吗……”该南气愤地捶了一下桌子。

“离防御逻辑崩坏还有20秒，这样下去所有的资料恐怕会流失！”

这时由利一把拉开正在操作的操作员，亲自操作起来。

“米兹拉西博士，你这是干什么？”基克警觉到由利的奇怪举动。

“我要使用非常时期的制御码，破坏资料。”

“愚蠢，这样的话那MOMO……”

“没办法，我们必须避免让‘Y资料’落到敌人手中。”没有理会基克，由利继续飞速地敲击着键盘。

“米兹拉西博士……”

“MOMO……”就在由利要按下确定键时她犹豫了，但就在这一瞬间，情况再一次发生了飞速的变化。

“米兹拉西博士，Holo Grafic网络正在自我崩坏！展开资料消失！”

“怎么可能，我还没有……”对于眼前的一切，由利大吃一惊。

“怎么回事？”基克问道。

“MOMO……MOMO自己切断了神经回路，正在分散记忆。为了保护约西姆所托付的东西，她决定进行精神自爆！”看着屏幕上显示的情况，由利说出了一个惊人的事实。

“什么！”

“MOMO！”由利大声阻止，但已经为时已晚。

“百式原型，系统机能停止！”

**To be continued**

# 攻略透解 Guide Through

# 3rd STRIKE STREET FIGHTER III

Fight for the Future

| 街头霸王III 三度冲击 | Capcom | FTG |
|---|---|---|
| PS2 STREET FIGHTER 3rd STRIKE | 2004年7月22日 | 日版 |
| 对战格斗街机 | 3800日元 推荐玩家年龄 | 全年龄 |

于1999年诞生的《街头霸王III 三度冲击》(以下简称《SF3.3》)无疑是2D格斗游戏史上的一部杰作，无论是画面、角色设定、音乐制作都达到了格斗游戏元祖"《街霸》系列"16年来的最高峰，而革命性的游戏系统也使本作的平衡性和技战术变化达到了同类作品难以企及的高度。对于《SF3.3》，作为本作FANS之一的胜负师绝不会吝啬赞美之辞，不过这毕竟是一款5年前的经典旧作，可能不少玩家对游戏不甚了解，此次PS2版的推出也给了大家重新认识这款2D格斗神作的机会。那么我们就从最基础的部分开始修行，一步步走向格斗家的最强之道吧!

## 角色出招表




轻拳=LP
中拳=MP
重拳=HP
轻脚=LK
中脚=MK
重脚=HK

### 出招表说明

| | | | |
|---|---|---|---|
| P | 表示拳键 | PP或KK | 表示两个拳键或脚键同时按 |
| K | 表示脚键 | EX | 表示此技对应EX必杀技 |
| 空中 | 表示必须在空中使用 | 空中可 | 表示也可在空中使用 |
| 三回 | 表示可以连续输入指令三回 | 蓄 | 表示需要蓄力 |

**春丽 CHUN LI**

| 类别 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 必杀技 | EX | 百裂脚 | K连打 |
| 必杀技 | EX | 气功拳 | ←↙↓↘→+P |
| 必杀技 | EX | 回旋飞鸟蹴 | ↓蓄↑+K |
| 必杀技 | EX | 霸山蹴 | →↘↓↙←+K |
| 超必杀技 | | 气功掌 | ↓↘→↓↘→+P |
| 超必杀技 | | 凤翼扇 | ↓↘→↓↘→+K |
| 超必杀技 | | 天星乱华 | ↓↘→↓↘→+K |

**Q**

| 类别 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 必杀技 | EX | 突进头部打击(暂名) | ←蓄→+P |
| 必杀技 | | 突进头顶部打击(暂名) | ←蓄→+P按住 |
| 必杀技 | EX | 突进下肢打击(暂名) | ←蓄→+K |
| 必杀技 | EX | 高速度连续打击(暂名) | ↓↙←+P |
| 必杀技 | | 捕获及痛恨打击(暂名) | →↘↓↙←+K |
| 超必杀技 | | 突进及致死连续打击(暂名) | ↓↘→↓↘→+P |
| 超必杀技 | | 腹部及后头部的痛打(暂名) | ↓↘→↓↘→+P |
| 超必杀技 | | 爆发伴随打击或捕获(暂名) | ↓↘→↓↘→+P后<br>↓↘→+P或↓↘→+K |

**亚历克斯 ALEX**

| 类别 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 必杀技 | EX | 猛突肘击 | ←蓄→+K |
| 必杀技 | EX | 闪光斩 | ↓↘→+P |
| 必杀技 | | 强力轰炸 | →↘↓↙←+P |
| 必杀技 | EX | 空升膝碎 | →↓↘+K |
| 必杀技 | EX | 空降踏碎 | ↓蓄↑+K |
| 必杀技 | | 回旋D.D.T. | →↘↓↙←+K |
| 超必杀技 | | 超强力轰炸 | 方向一圈+P |
| 超必杀技 | | 回旋镖强袭 | ↓↘→↓↘→+P |
| 超必杀技 | | 晕击头槌 | ↓↘→↓↘→+P |

**12号 TWELVE**

| 类别 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 必杀技 | EX | N.D.L. | ↓↘→+P |
| 必杀技 | EX | A.X.E. | ↓↙←+P(空中可) |
| 必杀技 | EX | D.R.A. | 空中↓↙←+K |
| 超必杀技 | | X.N.D.L. | ↓↘→↓↘→+P |
| 超必杀技 | | X.F.L.A.T. | 空中↓↘→↓↘→+K |
| 超必杀技 | | X.C.O.P.Y | ↓↘→↓↘→+P |

**隆 RYU**

| 类别 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 必杀技 | EX | 波动拳 | ↓↘→+P |
| 必杀技 | EX | 升龙拳 | →↓↘+P |
| 必杀技 | EX | 龙卷旋风脚 | ↓↙←+K(空中可) |
| 必杀技 | EX | 上段足刀蹴 | ←↙↓↘→+K |
| 超必杀技 | | 真空波动拳 | ↓↘→↓↘→+P |
| 超必杀技 | | 真·升龙拳 | ↓↘→↓↘→+P |
| 超必杀技 | | 电刃波动拳 | ↓↘→↓↘→+P(可蓄) |

**肯 KEN**

| 类别 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 必杀技 | EX | 波动拳 | ↓↘→+P |
| 必杀技 | EX | 升龙拳 | →↓↘+P |
| 必杀技 | EX | 龙卷旋风脚 | ↓↙←+K(空中可) |
| 超必杀技 | | 升龙裂破 | ↓↘→↓↘→+P |
| 超必杀技 | | 神龙拳 | ↓↘→↓↘→+K连打 |
| 超必杀技 | | 疾风迅雷脚 | ↓↘→↓↘→+K |

**雷米 REMY**

| 类别 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 必杀技 | EX | 美德之残光·高音 | ←蓄→+P |
| 必杀技 | EX | 美德之残光·低音 | ←蓄→+K |
| 必杀技 | EX | 玛·雪利的悲哀 | ↓蓄↑+K |
| 必杀技 | EX | 冰冷苍白 | ↓↙←+K |
| 超必杀技 | | 愤怒之流星 | ↓↘→↓↘→+P |
| 超必杀技 | | 美德之安息 | ↓↘→↓↘→+K |
| 超必杀技 | | 伤心小夜曲 | ↓↘→↓↘→+K |

**雨果 HUGO**

| 类别 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 必杀技 | EX | 巨人双掌破 | ↓↙←+P |
| 必杀技 | | 月球重压 | 方向一圈+P |
| 必杀技 | | 击落骨碎 | →↓↘+K |
| 必杀技 | EX | 怪兽绳索 | ↓↘→+K |
| 必杀技 | | 极端投掷 | →↘↓↙←+K |
| 必杀技 | | 肉弹挤压 | 方向一圈+K |
| 超必杀技 | | 十亿超重压 | 方向二圈+P |
| 超必杀技 | | 百万吨压迫 | ↓↘→↓↘→+K |
| 超必杀技 | | 开山铁锤 | ↓↘→↓↘→+P |



**内克罗 NECRO**

| 分类 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 必杀技 | | 电磁风暴 | →↓↘+P 连打 |
| | EX | 旋风钩 | ←↙↓↘→+P |
| | EX | 飞行毒蛇 | ↓↙←+P |
| | | 毒蛇牙 | ←↙↓↘→+K |
| | EX | 回升眼镜蛇 | ↓↙←+K |
| 超必杀技 | I | 超电磁暴风 | ↓↘→↓↘→+P 连打 |
| | II | 冲击之舞 | ↓↘→↓↘→+P |
| | III | 电磁蛇 | ↓↘→↓↘→+P |



**达德利 DUDLEY**

| 分类 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 必杀技 | EX | 喷射钩拳 | →↓↘+P |
| | EX | 机关枪突击 | ←↙↓↘→+P |
| | | 闪避直拳 | ←↙↓↘→+K 后 P |
| | | 闪避钩拳 | ←↙↓↘→+K 后 K |
| | EX | 十字反击 | →↘↓↙←+P |
| | EX | 短摆突击 | →↘↓↙←+K |
| 超必杀技 | I | 火箭钩拳 | ↓↘→↓↘→+P |
| | II | 回旋雷击 | ↓↘→↓↘→+P 连打 |
| | III | 螺旋突击 | ↓↘→↓↘→+P |



**肖恩 SEAN**

| 分类 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 必杀技 | EX | 肖恩滑轨 | ←↙↓↘→+P（按住） |
| | EX | 龙破拳 | →↓↘+P |
| | EX | 龙卷风 | ↓↙←+K |
| | EX | 龙尾脚 | ↓↘→+K |
| | | 前转 | ↓↙←+P |
| 超必杀技 | I | 强力裂破 | ↓↘→↓↘→+P |
| | II | 升龙加农 | ↓↘→↓↘→+P 连打 |
| | III | 超强龙卷风 | ↓↘→↓↘→+P |



**诚 MAKOTO**

| 分类 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 必杀技 | EX | 突进正拳突 疾风 | ↓↘→+P |
| | EX | 直上正拳突 吹上 | →↓↘+P |
| | EX | 打下手山 落风 | ↓↙←+P |
| | | 吊喉轮 唐草 | →↘↓↙←+K |
| | EX | 闪光踵落 剑 | 空中 ↓↙←+K |
| 超必杀技 | I | 正中线五段突 | ↓↘→↓↘→+P |
| | II | 暴土佐波碎 | ↓↘→↓↘→+K |
| | III | 丹田练气・攻之型 | ↓↘→↓↘→+P |



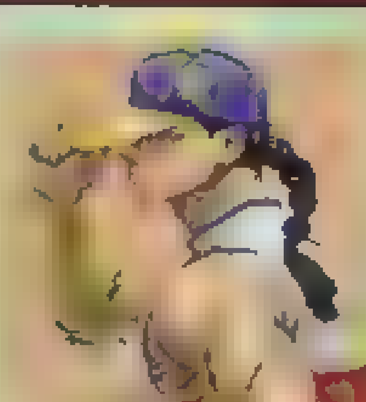
**奥罗 ORO**

| 分类 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 必杀技 | EX | 日轮掌 | ←蓄→+P |
| | EX | 鬼蜻蜓 | ↓蓄↑+P |
| | | 仁王力 | →↘↓↙←+P |
| | EX | 人柱渡 | ↓↘→+K（空中可） |
| 超必杀技 | I | 鬼神力 | ↓↘→↓↘→+P 后近敌 P |
| | | 鬼神槌 | ↓↘→↓↘→+PP |
| | II | 夜行魂 | ↓↘→↓↘→+P |
| | MAX时 | 夜行大魂 | ↓↘→↓↘→+PP |
| | III | 天狗石 | ↓↘→↓↘→+P |
| | | 天狗乱石 | ↓↘→↓↘→+PP |



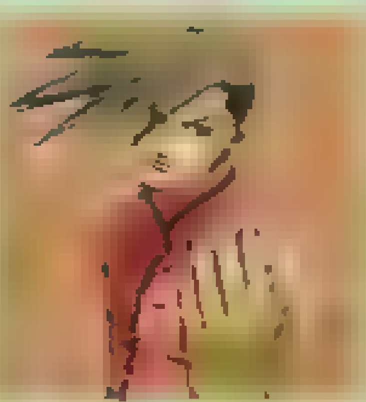
**犹利安 URIEN**

| 分类 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 必杀技 | EX | 滑轨战车 | ←蓄→+K |
| | EX | 爆裂膝落 | ↓蓄↑+K |
| | EX | 危险头突 | ↓蓄↑+P |
| | EX | 金属光球 | ↓↘→+P |
| 超必杀技 | I | 暴君之怒吼 | ↓↘→↓↘→+P |
| | II | 现世之雷 | ↓↘→↓↘→+P |
| | III | 防护反射镜 | ↓↘→↓↘→+P |



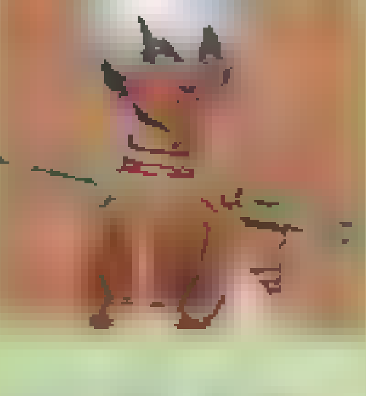
**阴 YUN**

| 分类 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 必杀技 | EX | 铁山靠 | →↓↘+P |
| | EX | 绝招步法 | ↓↘→+P |
| | EX | 二翔脚 | →↓↘+K |
| | | 虎扑子 | ↓↙←+P |
| | | 前方转身 | →↘↓↙←+K |
| 超必杀技 | I | 扬炮 | ↓↘→↓↘→+P |
| | II | 枪雷连击 | ↓↘→↓↘→+P |
| | III | 幻影阵 | ↓↘→↓↘→+P |



**阳 YANG**

| 分类 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 必杀技 | EX | 螳螂斩 | ↓↘→+P（三回） |
| | EX | 穿弓腿 | ↓↘→+K |
| | | 白虎双掌打 | ↓↙←+P |
| | | 前方转身 | →↘↓↙←+K |
| | | 快跑 | →↓↘+K |
| 超必杀技 | I | 雷震魔破拳 | ↓↘→↓↘→+P |
| | II | 转身穿弓腿 | ↓↘→↓↘→+K |
| | III | 星影圆舞 | ↓↘→↓↘→+P |



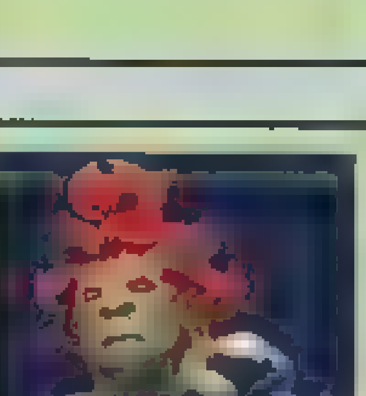
**埃琳娜 ELENA**

| 分类 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 必杀技 | EX | 车轮割 | →↓↘+K |
| | EX | 犀牛角 | ←↙↓↘→+K |
| | EX | 槌棒强打 | →↘↓↙←+P |
| | EX | 旋转镰刀 | ↓↙←+K（二回） |
| | EX | 山猫尾 | ←↓↙+K |
| 超必杀技 | I | 回转打击 | ↓↘→↓↘→+K |
| | II | 勇者之舞 | ↓↘→↓↘→+K |
| | III | 治疗 | ↓↘→↓↘→+P |



**息吹 IBUKI**

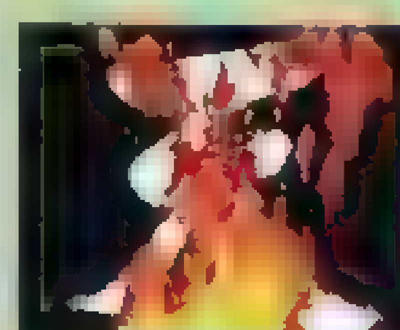
| 分类 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 必杀技 | EX | 苦无 | 空中 ↓↘→+P |
| | | 雷打 | →↘↓↙←+P |
| | EX | 首折 | ↓↘→+P |
| | EX | 风斩 | →↓↘+K |
| | EX | 旋 | ↓↙←+K 后 K |
| | EX | 飞燕 | ←↓↙+K |
| | | 筑地越 | →↓↘+P |
| | | 霞驱 | ↓↘→+K |
| 超必杀技 | I | 霞朱雀 | 空中 ↓↘→↓↘→+P |
| | II | 铠通 | ↓↘→↓↘→+P |
| | III | 暗时雨 | ↓↘→↓↘→+P |



**豪鬼 GOUKI**

| 分类 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 必杀技 | | 豪波动拳 | ↓↘→+P（空中可） |
| | | 灼热波动拳 | →↘↓↙←+P |
| | | 豪升龙拳 | →↓↘+P |
| | | 龙拳斩空脚 | ↓↙←+K（空中可） |
| | | 阿修罗闪空 | →↓↘或←↓↙+PP 或 KK |
| | | 百鬼袭 | →↓↘+K 后 |

百鬼袭后续：不输入指令 / P / K / 近敌时 LP+LK



| 分类 | | 招式 | 指令 |
|---|---|---|---|
| 超必杀技 | I | 灭杀豪波动 | ↓↘→↓↘→+P（空中可） |
| | II | 灭杀豪升龙 | ↓↘→↓↘→+P |
| | III | 灭杀豪螺旋 | ↓↘→↓↘→+K（空中可） |
| | MAX时 | 瞬狱杀 | LP LP → LK HP |
| | MAX时 | 金刚国裂斩 | ↓↓↓+PP |

※本作为DC移植版的加强版本，但游戏中依然无法查看出招表，今后相关文章中所出现的招式名称会以本表中的为基准。

# 系统关键词解析

## 普通投 攻击系

本作中普通投技的操作方法为LP+LK同时按，方向居中及前、后方向的投技动作会有所不同。部分角色的空中投技操作方法与地面相同。距离较远以及对手没有被投判定时使用投技会有投技失败动作，此时可能会受到对手的攻击。普通投具有防御不能的特性，发生速度仅为3帧（1帧 1/60秒），因此在近距离时，投掷会比一般的打击技更占优势，也可以派生出很多投掷技巧，用以打破僵局。



## 快速起身 防御系

快速起身（QUICK STANDING）**简称QS**，可理解为受身，使用方法为在被对手打倒后着地瞬间输入方向下，成功时角色会向后翻滚并起身，翻滚过程中处于无敌状态，其作用是减少（注意：并不是完全避免）在倒地后受到对手狙击的可能，使用后还会增加少量的超杀槽。需要注意的是被对手的超杀命中或是处于气绝状态时是不能使用快速起身的。



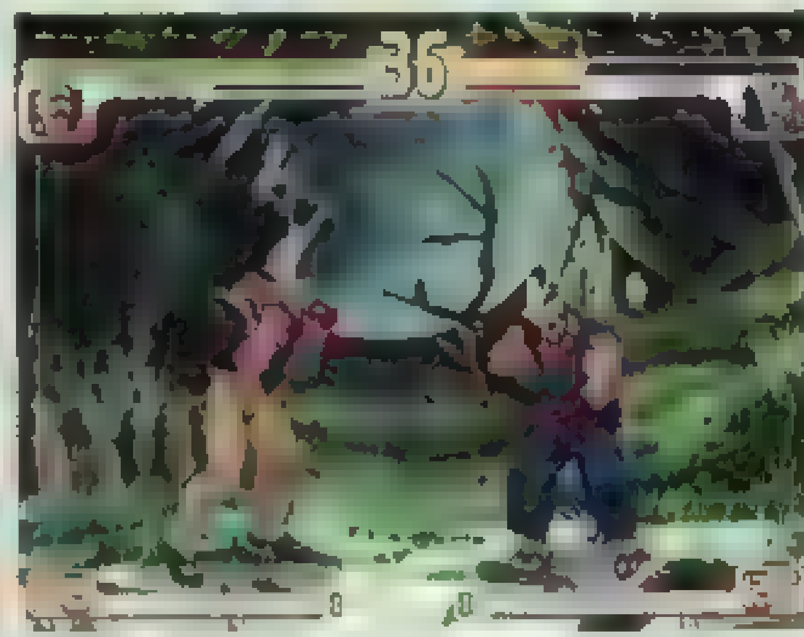
## 拆投 防御系

拆投（GRAP DEFENCE）是指拆解普通投，方法是在对手的投技命中瞬间输入LP+LK，在"当"的一声音效后，双方便会弹开，并会处于均衡状态，双方均没有有利帧数。说到有利，拆投方会增加少量超杀槽算是一点吧。由于普通投发生仅为3帧，因此拆投的操作是需要提前判断的。处于出招硬直或气绝状态时不能进行拆投。



## 气绝 防御系

气绝（STUN）意为晕眩。本作的气绝值是直观的，体力槽下方的短槽即为STUN槽。在受到攻击时，STUN槽就会上涨。STUN槽会随时间慢慢回复，不过在受到连续攻击导致STUN槽涨满时，角色就会处于气绝状态。气绝时角色会在一段时间内无法行动，对手便可从容地使用强力连续技。方向及按键连打可缩短气绝时间，受到攻击后则会立即回复。不同角色的STUN槽长短不同，气绝值和回复速度也就具有一定的差别，而且有些角色的部分招式会令STUN槽大幅上涨，这样也就派生出了一些以打击STUN槽令对手气绝为目的的攻击方式，而且在空中气绝时还会被认定为浮空状态，可以组织起一些平时不可能形成的连技。因此STUN槽的攻防也就显得不容忽视了。



## TARGET COMBO 攻击系

TARGET COMBO **简称TC**，是指有限定的按键组合连续技。TC技的数量因人而易，最多的是息吹，多达13种，分列后几位的是达德利有9种、阴5种、埃琳娜4种。而TC技的效果和性能差别也非常大，有的可以取消必杀技与超必杀，有的只能取消超必杀，有的则无法进行取消，因此对各角色TC性能的掌握在对战中会起到一定的作用。TC的使用目的除了加强攻击力外，还能因其多段的判定增加对手防御和BLOCKING的难度，因此在实战中使用频率不低。（TC指令详见"全角色TC一览"）



▲近身站立中拳～重拳，肯的TC颇为实用。

## 小跳攻击 攻击系

小跳攻击（LEAP ATTACK）**简称LA**，操作方法为MP+MK同时按，攻击判定为中段，即对手是不能蹲下防御的。小跳攻击具有回避部分下段攻击的特性，虽然攻击力不高，但在密着状态配合下段技使用，可以扰乱对手节奏，破坏对手防御体势，也有以小跳攻击起始的强力连技，因此小跳攻击可以说是心理战的有利武器之一。



## GUARD BLOCKING 防御系



BLOCKING的派生系统，是指在防御对手的连续技时使用BLOCKING，成功时角色对从防御状态直接做出格挡动作，身上闪红光，因此有"红B"的俗称。GUARD BLOCKING的输入方法与普通BLOCKING没有区别，但难度却远高于普通的BLOCKING，其要点在于需要在防御时令方向回中，然后再输入指令。在应用方面，可对对手的牵制型连续技（如隆、肯的蹲MK接波动拳）、TC技等较易掌握节奏的招式进行GUARD BLOCKING，如能成功一两次，便能严重打击对手信心，限制其牵制技的使用。只是"红B"对于输入节奏和精度都有很高的要求，是一项极难把握的技巧。

## BLOCKING 防御系

BLOCKING可以说是本作的系统精髓，正因为有了BLOCKING才使《SF3.3》具备了前所未有的对战性、技巧性和策略性。BLOCKING分为3种，上、中段BLOCKING的操作方法为对手攻击到达瞬间输入方向前，上段BLOCKING为输入方向下，空中BLOCKING为输入方向前。还有一种比较特殊的情况，在地面对部分打击较广的攻击（如隆、肯的蹲HP）输入方向前或下都可以进行BLOCKING。BLOCKING意为阻挡，输入成功时角色会做出格档动作，身上闪白光，对连技可进行连续BLOCKING。该系统并不具备直接的攻击力，但具有几个有利条件：第一是可以形成有利帧数，优先行动，进行反击；第二是可以增加超杀槽的气量；第三是BLOCKING有削血效果的必杀技或超杀时可避免损伤。不过BLOCKING对投技及少量必杀技无效，而且由于指令是方向前或下，失败就会挨打，具有很高的风险。当然，BLOCKING也可能形成大逆转式的戏剧性场面，同样具有高回报的特点，可以说是上级者的一门必修课。



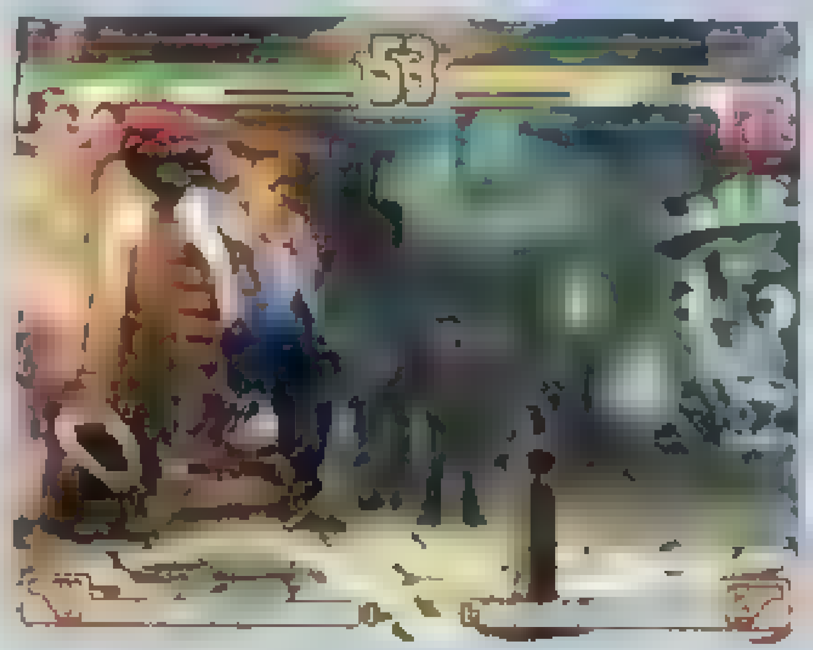
## 前冲/急退 移动系

这应该是格斗玩家再熟悉不过的系统了，前冲的操作方法是连续输入方向前、前，而急退则是输入后、后即可。需要指出的是《街霸Ⅱ》和《街霸ZERO》这两大系列均没有DASH系统（个别角色例外），而本作引入这一系统后使对战节奏更为紧凑，攻防转换也更快。不过前冲/急退中角色会处于不能防御和BLOCKING的状态，因此也不能无责任地随意使用。各角色的前冲/急退特性（速度、距离、硬直时间）会有一定差异，比如空手道少女诚就有着极慢的行走和超快的DASH，这应该也是出于平衡性的考虑吧。



## 大跳 移动系

大跳（HIGH JUMP）的操作方法为输入方向下后快速输入方向上，这样可以比平时跳得更高。因为本作的攻防特点，大跳在平时的使用频率并不高，但大跳可以在部分招式后取消使用，可以组织起一些连续技。比较著名的大跳活用范例有，春丽的超杀凤翼扇命中之后取消大跳使用TC前跳HP＞HP，阴和阳在近身MK命中后取消大跳攻击等等。



## 个人动作 特殊系

所谓个人动作（PERSONAL ACTION）**简称PA**，是一个类似于挑衅的系统，操作方法为HP+HK同时按。使用PA时，角色会做出一些个性化的动作，同时超杀槽会少量上升。使用PA时角色会处于硬直状态，所以不能随便使用。不过在PA完成后会出现一些特殊效果，如能善加利用，可令战局向有利方向发展。（PA效果详见“个人动作效果全表”）



## 超必杀技 超杀槽相关

超必杀技（SUPER ART）**简称为SA**，也是游戏中极具特色的重要系统。每位角色有3种标准的SA，但在战斗时只能选择其中一种，可能会有玩家不理解为什么会采用这样的设定。其实不同的SA除了性能、攻击力不同之外，就连超杀槽的长度和可蓄的等级都有明显的不同。超杀槽的长短不仅影响到SA的使用时机，也会直接影响到EX必杀技的使用。比如有些SA本身性能较差，攻击力不高，但却可以蓄3级，这样就可以采取积极使用EX必杀技的战术。反之也可形成围绕使用高性能、大威力的SA的战术来克敌制胜。也就是说，相同的角色选择不同的SA，其技战术思路也应该是不同的，这也是《SF3.3》玩家需要不断探讨的课题。



## EX必杀技 超杀槽相关

在使用对应EX系统（见出招表）的必杀技时两个拳键或脚键一起按即可使EX必杀技，必杀技也因此可以理解为轻、中、重、EX四种强度。使用EX必杀技时，角色的身上会闪黄光，招式的动作、速度、距离、攻击力、HIT数甚至是性能都会发生相应的变化。比如隆的上段足刀踢在平时的特性为令对手倒地，但EX状态命中后的效果为浮空，可进行追打。因此掌握EX必杀技的特点也是角色理解时一个非常必要的部分。使用EX必杀技会消耗一定的超杀槽，气槽不闪光时无法使用EX技。



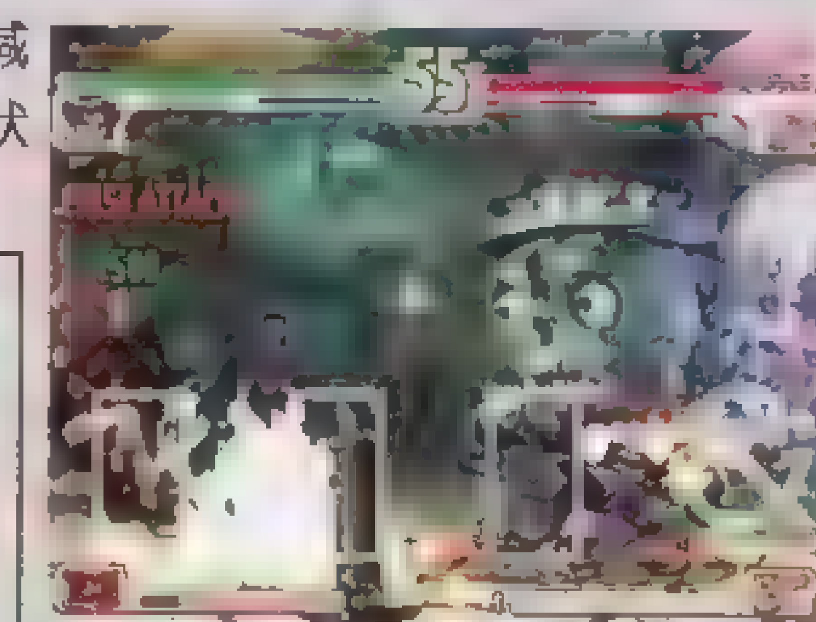
## 超杀取消 超杀槽相关

超杀取消（SUPER ART CANCEL）**简称为SC**，是指以超必杀技来取消必杀技的系统。基本连续技构成可以理解为“普通技取消必杀技再取消SA”，但要指出的是并不是所有的必杀技都能进行SC。从经验来看，因为《SF3.3》有十分舒适的手感，大部分SC的使用难度并不算太高，经过一些练习便能掌握。SC的优越性在于使用SA之前多了一个确认的步骤，如果发现没有命中就不使用SA，可以更有效地利用SA来命中对手。不过因为连击攻击修正的原因，使用SC之后降低SA攻击力的情况也比较常见，因此直接从普通技取消SA的操作也是需要熟练掌握的。



## 蹲下破招 特殊系

COUNTER意为反击，但在格斗游戏中更确切的说法叫“破招”。不过在《SF3.3》中并没有传统意义上的破招设定，而是有一种十分独特的“蹲COUNTER”状态，使蹲下存在一定的不利因素，限制以蹲踞为主的消极打法。蹲下破招的具体表现有以下两个方面，一是在蹲状态被对手的打击技命中，伤害值会大于站立状态；第二点是被打击技命中后，硬直时间会大于站立状态，这样就会形成一些站立状态无法成立的连续技。比如之前说到的以小跳攻击起始的连续技就是利用了蹲下破招时硬直时间变成的特性。另外，从蹲状态到站立也需要时间，在对手使用投技时的反应时间也会减少，虽然不属于破招的范畴，但也算是蹲下状态的不利因素之一。



## 全角色TC一览

**[illegible]**
前跳HP＞HP

**诚**
站LK＞站MK
[illegible]+MK＞站HK

**[illegible]**
近身站MK＞HK

**亚历克斯**
蹲LK＞蹲MK
蹲LK＞蹲HK

**[illegible]**
远距离站HP＞HK

**[illegible]**
跳LP＞[illegible]+HP
站立MP＞HP＞[illegible]+HP
近距离站LP＞LK＞MP
蹲MP＞蹲HP
蹲HK＞站HK

**[illegible]**
前跳MK＞↘+MK
站MP＞HP＞←+HP
站LK＞MK＞HK

**[illegible]**
近身站MP＞HK

**[illegible]**
近身站MP＞HK
近身站HP＞→+HP

**[illegible]**
跳HP＞MK
前跳LP＞HP
前跳LK＞MK
近身站LP＞MP＞HP
近身站LP＞MP＞蹲HK＞站HK
近身站HP＞蹲HK＞站HK
远距离站LP＞MP＞[illegible]+LK
站立LK＞MK＞HK
近身蹲HK＞站HK
远距离蹲HK＞站HK
[illegible]+MK＞[illegible]+MK
[illegible]+MP＞蹲HK＞站HK
[illegible]+MP＞HP

**[illegible]**
跳LP＞MK
跳MP＞HP
站HP＞HK
站MK＞蹲HP

**[illegible]**
站LP＞MP＞MK
站MP＞MK＞HP
站MK＞HK＞HP
站LK＞MK＞MP＞HP
蹲LK＞MK
蹲LK＞蹲MP＞蹲HP
→+LP＞MP
[illegible]+MK＞MK＞HP
[illegible]+HK＞MK

**[illegible]**
近身站立LK＞MK

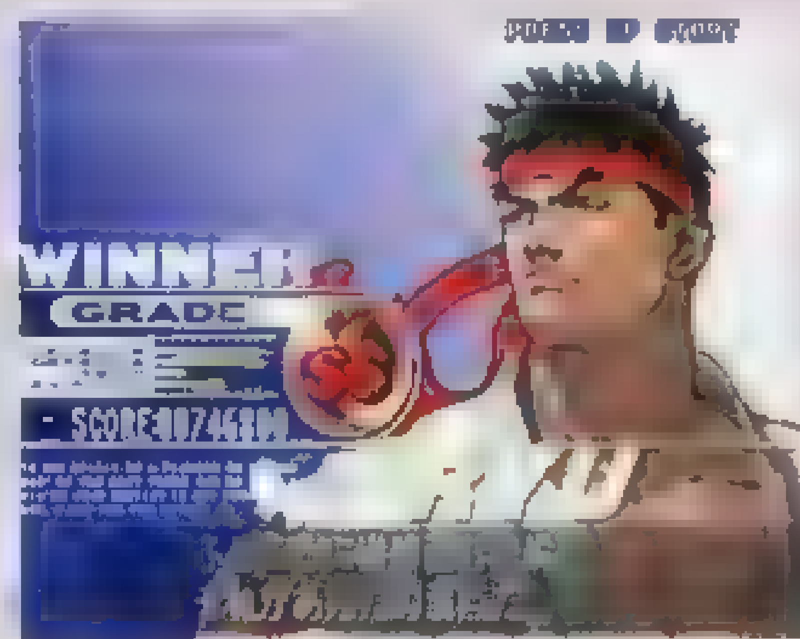
**[illegible]**
←+LK＞MP

**[illegible]**
[illegible]
[illegible]

**[illegible]**
近身站MP＞HP

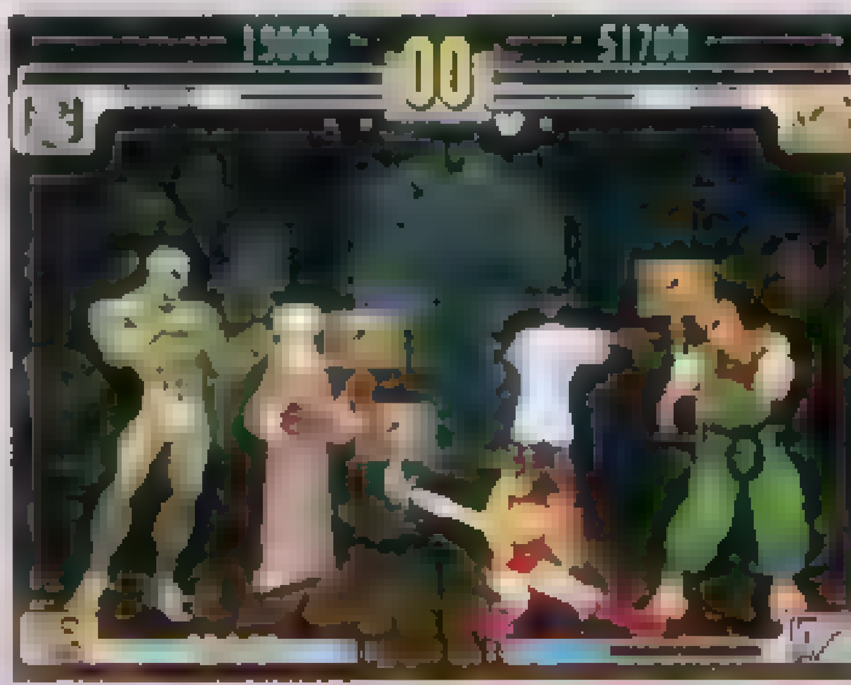
## 评价系统　特殊系

在对CPU战及对战时，每场比赛结束，都会根据胜利者的表现给出一个评价。评价以英文字母表示，由低到高分别是从G到A，然后是S、SS、XS，最高为MSF（MASTER OF STREET FIGHTER）。影响评价的指标共有4项，每项最高可得12点，而每项指标又会包含多个方面。OFFENCE指攻击得分，包括最大连击数、令对手气绝回数；DEFENCE为防御得分，包括剩余体力、BLOCKING成功次数，而通常BLOCKING、连续BLOCKING以及红B的得分会所不同；TECH为技术得分，包括LA、TC、QS、PA、SA的使用数，普通投和拆投的成功数，REVERSAL（硬直消失1帧时使用必杀技或SA）次数，FIRST ATTACK（开局时首先命中对手）取得；EX POINT为特别得分，包括小局连胜、以SA结果对手、相同技巧不重复使用、逆转、对战时连胜、阻止对手连胜等内容。在对战时达到A级以上的评价就已经相当不错了，追求高评价需要玩家在各方面均有出色的表现。




## 平局判定　特殊系

在《SF3.3》中，平局的情况分为两种。在体力均很低时同时出招命中对手，那么双方就会出现同时倒地（DOUBLE K.O.）的情况，此后双方的局点处（气绝槽下方）都会出现一个D字，即表示平局（DRAW）；如果是在时间结束时双方均没有被击倒，且体力值相同，那么就会进入十分有趣的判决状态（JUDGEMENT），场地中会出现三位美眉，她们会举起手中印有角色头像的牌子，谁的头像多谁就获得本局的胜利。当然，判定的标准并不是谁长得帅，而是会根据评价系统中所说的那4项指标进行综合评定，评价高者即判定为胜利。虽然平局现象在对战中非常少见，但从评价系统和平局判定不难看出《SF3.3》是鼓励积极应战的。



## 个人动作效果全表

| 角色 | | 雷米 | | 12号 | | Q | | | | 亚历克斯 | | | | 达德利 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 动作 | | 叹息 | | 消失 | | 威吓 | | | | 转动手臂 | | | | 丢玫瑰花 | |
| 效果 | | 气绝力UP | | | | 防御力UP | | 气绝回复力UP | | 打击力UP | | 投技力UP | | 打击力UP | |
| 等级 | 增加率 | 1 | 6/32 | | | 1 | 4/32 | 1 (MAX) | 10% | 1 | 3/32 | 1 | 2 32 | 1 (MAX) | 8/32 |
| | | 2~3 | 6/32 | | | 2 | 4/32 | | | 每圈 | 2/32 | 每圈 | 2 32 | | |
| | | 4 (MAX) | 24/32 | | | 3 | 12/32 | | | MAX | 12/32 | MAX | 16, 32 | | |
| 超杀槽增加 | | 4 (6) | | 2 (3) | | 3 (4) | | | | 4 (6) | | | | 4 (6) | |
| 角色 | | [illegible] | | [illegible] | | | | [illegible] | | | | [illegible] | | | |
| 动作 | | 气合 | | 拔头发 | | | | 转帽子 | | | | 跳马（成功时） | | | |
| 效果 | | 气绝回复力UP | | 打击力UP | | 投技力UP | | 打击力UP | | 投技力UP | | 打击力UP | | 投技力UP | |
| 等级 | 增加率 | 1 | 10% | 1 (MAX) | 10/32 | 1 (MAX) | 2/32 | 1 | 2/32 | 1 | 2/32 | 1 (MAX) | 14/32 | 1 (MAX) | 14/32 |
| | | 2 | 21% | | | | | 每圈 | 2/32 | 每圈 | 1 32 | | | | |
| | | 3 (MAX) | 33% | | | | | MAX | 16/32 | MAX | 8 32 | | | | |
| 超杀槽增加 | | 4 (6) | | 4 (6) | | | | 4 (6) | | | | 4 (6) | | | |
| 角色 | | [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | | | | [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | |
| 动作 | | 打瞌睡 | | 倒立 | | 气合 | | | | 挑衅 | | 投篮球 | | 吐舌头 | |
| 效果 | | 气绝回复加速 | | 气绝力UP | | 打击力UP | | 气绝力UP | | 打击力UP | | 气绝力UP | | 打击力UP | |
| 等级 | 增加率 | 6~18倍（无持续性） | | 1 | 6/32 | 1 (MAX) | 14/32 | 1 (MAX) | 9/32 | 1 (MAX) | 10/32 | 1 | 4/32 | 1 (MAX) | 10/32 |
| | | | | 2~3 | 6/32 | | | | | | | 2 | 4 32 | | |
| | | | | 4 (MAX) | 24/32 | | | | | | | 3 (MAX) | 12/32 | | |
| 超杀槽增加 | | 3 (4) | | 4 (6) | | 4 (6) | | | | 4 (6) | | 4 (6) | | 4 (6) | |
| 角色 | | [illegible] | | | | | | [illegible] | | 诚 | | | | | |
| 动作 | | 展动双臂 | | | | | | 敲击地面 | | 气合（不按住） | | 气合二段（※） | | 气合三段（※） | |
| 效果 | | 打击力UP | | 防御力UP | | 投技力UP | | 打击力UP | | 打击力UP | | 打击力UP | | 气绝回复力UP | |
| 等级 | 增加率 | 1 (MAX) | 6/32 | 1 | 2/32 | ※ | 8/32 | 1 (MAX) | 10/32 | 1 | 10/32 | | | 1 | 10% |
| | | | | 每下 | 2/32 | | | | | | | 2 | 20 32 | 2 | 21% |
| | | | | MAX | 8/32 | | | | | | | | | 3 (MAX) | 33% |
| 超杀槽增加 | | 5 (7) | | | | | | 4 (6) | | 5 (7) | | | | | |
| 角色 | | [illegible] | | | | | | | | | | | | | |
| 行动 | | 打哈欠 | | 摇肩 | | 摇头 | | 插腰 | | | | | | | |
| 效果 | | 气绝回复力UP | | 防御力UP | | 打击力UP | | 防御力UP | | 打击力UP | | | | | |
| 等级 | 增加率 | 1 | 10% | 1 (MAX) | 6/32 | 1 (MAX) | 10/32 | 1 (MAX) | 10/32 | 1 (MAX) | 10/32 | | | | |
| | | 3 (MAX) | 21% | | | | | | | | | | | | |
| | | 3 (MAX) | 33% | | | | | | | | | | | | |
| 超杀槽增加 | | 4 (6) | | +4 (+6) | | +4 (+6) | | +28 (+42) | | | | | | | |
| 出现概率 | | 8/32 | | 24 x 9/32 x 32 | | 24 x 23 x 23/32 x 32 x 32 | | 24 x 23 x 9/32 x 32 x 32 | | | | | | | |

注意：●个人动作有效时间：防御力UP、气绝回复力UP为一局；打击力UP、投技力UP、气绝力UP为个人动作后的第1次命中对手，如果是连续技，那么每增加1击会以增加效果的2/32递减，如果被BLOCKING，那么也会以2/32递减，但不会减至负数。●增加率是以角色自身能力值为基数按比例增加的，增加的绝对数值因角色不同会有一定差异。●超杀槽增加一项中，括号内的数值为设定1局定胜负时的增加量。※表示按住HP+HK不放。

《SF3.3》的系统极为深邃，关键词也非常多，几乎每一个关键词都可以进行十分深入的探讨与研究。由于篇幅限制，此次只能对这些关键词进行一个粗浅的介绍，其实一口气说太多也不利于大家的消化。好了，我们下期的“研究中心”再见。

## PS2版《SF3.3》隐藏要素

**角色颜色选择：** 平常状态下，每个角色的颜色共有7种，分别是6个拳脚键各1种以及同时按LP+MK+HP为1种。只要使用某个角色将ARCADE模式通关，(SYSTEM要设定为NORMAL，GAME OPTION可进行更改，下同）那么就可以选择该角色的6种隐藏颜色了。方法为按住START键按6个拳脚键各对应1种颜色。

**SYSTEM DIRECTION：** SYSTEM DIRECTION是家用机版中的特殊模式，可以更改设定，足可令游戏系统发生根本的变化，让人感觉是在玩不同的游戏。在初始状态下，DIRECTION选项中共有7页，不过只要通过ARCADE模式的角色达到一定数量，那么就会有隐藏项目页出现，通关人数达到5人时，会增加第8页；达到10人时，会增加第9页；达到15人时，便会增加第10页。玩家可对系统进行更加不可思议的调整。

**最终BOSS：** 当使用全部19名角色将ARCADE通关至少一遍后，在选人画面最上方法按上或在最下方按下，就可以选择最终BOSS GILL了。

**EXTRA OPTION：** 在使用GILL将ARCADE模式通关一遍后，在OPTION中就会增加EXTRA OPTION，用以设定操作以外的系统配置。

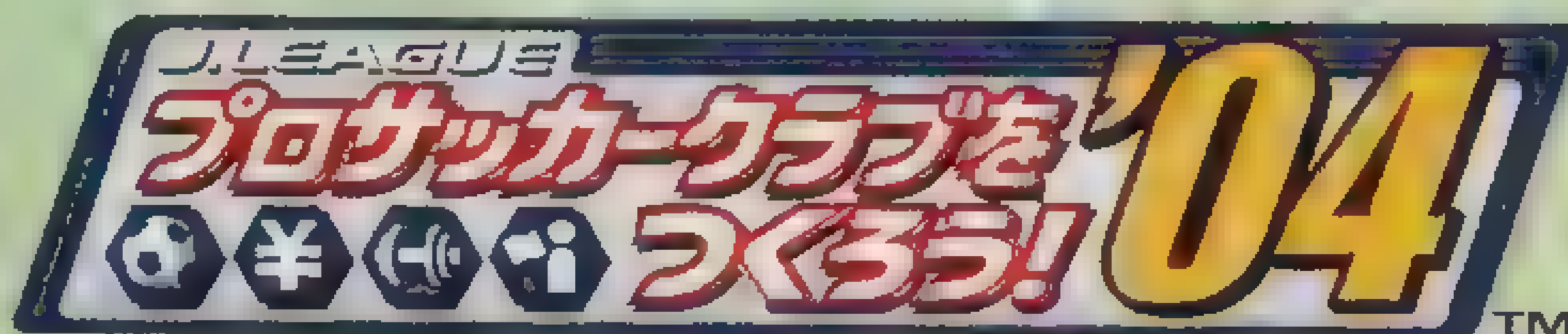




研究中心 Research Center

# 王道育成之Edit篇

《J联盟创造职业球会！’04》已推出有一段日子了，相信大部分的玩家早已经带领自己的俱乐部夺得冠军了吧。但是似乎有一点令大家都十分的遗憾，那就是本作的球员EDIT系统。球员EDIT一直是“《球会》系列”引以自豪的特色。从SS上的系列前作可以EDIT 3名球员开始，到后来DC上的《特大号》中可以将足球小将等漫画人物做成超能力球员，“《球会》系列”每一次在EDIT球员上都会有新的突破，本作和去年发售的《创造球会3》一样，EDIT的方法改为使用对话选择的性格测试方式进行，但对于我们大部分玩家来说，根据仅有的几个汉字胡乱选择毕竟是一件很痛苦的事。因此，在这里特意放出EDIT球员时的内容对照，希望大家都能根据自己的判断，创造出最符合自己心意的球员。

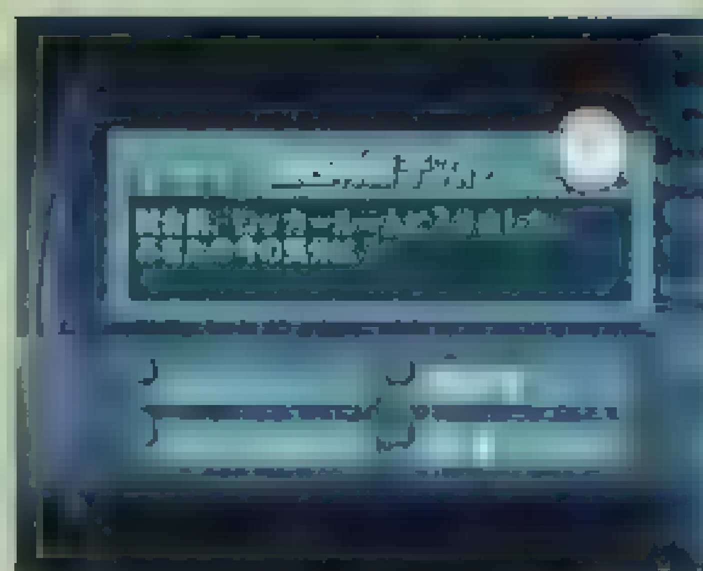






## Edit之题目篇

只要队伍中没有EDIT球员，在每年的二月都可以进行球员EDIT系统。本次EDIT系统仍然采用了和前作《创造球会3》一样的16道对话选择题，然后再加一个星期的技能训练从而产生最后的EDIT球员。本作的题目内容和前作相比，更为贴近球员的生活，更像是一些针对球员的性格测试问题。而不会再像前作一样问些诸如迷路，逃命或者成为勇者等一些与足球毫无关系的问题了。首先让我们来看看16道题目的分布情况。一共是分为1~9，10~12，13~16这三个部分来进行的。每一题中出现的选择内容与大家选择EDIT球员的场上位置和前一题目选择的结果都有密切的联系。前9题是以○键表示“是”、×键表示“否”来作出选择的判断题，10~12是属于四选一的选择题，根据△○□×四个代表手柄上的键位来表示相应的选择，13~16是前后选择内容相连的一套题目，共有四套同为四选一的随机题目。右上角的时钟表示玩家所花费的答题时间，答题的时间长短与能否制作出强力球员的关系，还在进一步验证之中（可能与球员的成长类型有关）。EDIT球员的初始能力会随着游戏时间的增长而变强，一般来说在游戏时间达到二十年左右时就有一定的几率EDIT出屈指球员。



### 前9题所包含的所有内容：

| 日语 | 中文 |
|---|---|
| ユーティリティプレイヤーよりも、スペシャリストを目指したい | 相对于想成为一名实用的球员，你更想成为一个具有特殊技能的球员？ |
| 将来どうあるかよりも、常に結果を出していきたい | 相对于一切未知的将来，你更希望现在常常有结果的产生吗？ |
| 思い入れのあるクラブよりも、お金を多く出すクラブを選ぶ | 相比默默无闻的俱乐部，你会再选择出钱比较多的俱乐部吗？ |
| ものごとを決定する際、素早く決断することよりも、予期せぬ事态に备えることを考える | 决定事物的时候，相对于麻利地做出决断，你会更多地先考虑一些不安定的未知因素吗？ |
| 规则や伦理、道德を重视する | 你比较重视规章制度、伦理和道德吗？ |
| 人にものを教えることが好きな方だ | 你好为人师吗？ |
| なんだかんだ言って、自分の得になることを一番に考える | 不管怎么说，你总是首先考虑能让自己得利的事吗？ |
| 感情を前面に出した、热いプレーが好きだ | 你是一位总喜欢将感情释放出来，热衷于踢球的人吗？ |
| 自分のプレイスタイルに合わなくても、监督の言うことなら从うべきだ | 即便与自己的踢球风格不符，你也会遵从教练所说的那样去做吗？ |
| パス回しは、正确さよりも展开の速さが重要だと思う | 在传球方面，你认为传球速度更重要还是传球精度更重要？ |
| 新しい战术を取り入れる时に、チームが一度崩れるのは仕方のないことだ | 你认为当采用一种新战术时，球队发生被打垮的情况也是没办法的吗？ |
| どんな状况でも、フェアプレーを贯き通す | 无论在什么情况下，你总是坚持光明磊落、公正地去比赛吗？ |
| 战术を彻底するよりも。自由な发想で临机应变に动く | 相对于彻底地执行既定战术，你是否比较喜欢在球场上随机应变，自由地表现自己？ |
| 他人のミスをとやかく言う主义ではない | 你不是一个会指责人家种种错误的人吧？ |
| 体调が万全でない时は、无理をせず试合出场を控える | 当身体状况并不是万全之时，你不会勉强自己参加比赛？ |
| 不满に思うことは、远虑せずに言うべきだ | 当想到不满的事情时，你会毫无回避地全说出来吗？ |
| サッカー选手には、スター性が必要だ | 你认为作为一个足球选手，必须要有明星像吗？ |
| 汗かき役よりも、ゴールを决めて派手にパフォーマンスを决めたい | 相对于流汗拼抢的那种角色，你更愿意扮演那种有华丽表现，能一锤定音的球员吗？ |
| 长年培ってきた经验でも、生まれ持ったセンスにはかなわない | 你认为即便是长年累月积蓄起来的经验，也比不上与生俱来的天赋吗？ |
| 休日の游びは、何よりも大切なことだ | 你认为休息日的游玩比任何事情都重要吗？ |
| 爱するクラブならば、给料が滞纳しても耐えることができる | 如果是自己钟爱的俱乐部，即便俱乐部拖欠自己的工资，你也可以忍受吗？ |
| 実际のプレーで自らを示せば、ファンサービスは必要ない | 你认为踢球是为了展现自我，而并不是要为了取悦球迷吗？ |

### 10—12题所包含的所有内容：

（△○□×分别代表手柄上的4个键）

| | |
|---|---|
| あなたのミスで败战。その时、あなたの行动は？<br>△サポーターを见る ○うずくまる □地面を叩く ×立ち尽くす | 由于你的失误导致比赛失败，你会有什么行动？<br>△走向看台上的球迷 ○蹲伏着 □敲打地面 ×始终站着 |
| 明日は、绝对负けられない大一番、前日あなたは何をしますか<br>△肉を食う ○神に祈る □寝る ×ひたすら练习 | 明天将有一场绝对不能输的比赛，比赛前一天你会做点什么呢？<br>△吃肉 ○向神祈祷 □睡觉 ×一个劲儿地练习 |
| どの能力を身に付けたいですか<br>△完璧なテクニック ○完璧された肉体 □无尽蔵の体力 ×最速のスピード | 你最想掌握的是哪一项能力？<br>△完美的技术 ○完美的身体素质 □无穷无尽的体力 ×最快的速度 |
| 试合中に足がつった！その时、あなたはどうする？<br>△监督をジッと见る ○冷静に足を伸ばす □足に气合を注入 ×周围にアピール？ | 比赛中你的脚抽筋了，当时你会怎么做呢<br>△凝视着教练 ○冷静地将脚伸直 □使劲地动脚 ×向周围求助 |
| ユニフォームは、どの部分にこだわりますか。<br>△襟の形状 ○柄 □メーカー ×色 | 对于球衣，你最在意的是哪个部分呢？<br>△领子 ○花纹 □球衣制作厂商 ×颜色 |

| | |
|---|---|
| サッカー選手に、一番必要だと思うものは？ | 作为一个足球选手，你认为最重要的是什么呢？ |
| △体力　○技术　□爱　×ハート | △体力　○技术　□爱　×心 |
| 年间ＭＶＰに辉いたあなた。この喜びを谁に传える？ | 当你得到年度MVP的荣耀时，你最想将这一快乐和谁分享呢？ |
| △サポーター　○两亲　□わが家の爱犬　×爱する人 | △球迷　○父母　□自己家的爱犬　×所爱的人 |
| チームのカリスマには、何番の背番号を付けてもらいたいですか？ | 你想给球队中的核心统帅穿上几号球衣呢？ |
| △11番　○10番　□7番　×9番 | △11号　○10号　□7号　×9号 |
| 得点を举げた时、あなたはどうやって喜びを表现する？ | 当你进球时，你是怎样来表现你的喜悦之情呢？ |
| △监督と喜び合う　○1人で目立つ　□观客にアピール　×味方と抱き合う | △和教练共喜　○一个人引人注目　□得到观众的欢呼　×和队友拥抱 |
| どの分野で世界一になりたいですか？ | 你想成为哪个领域的世界第一呢？ |
| △年收世界一　○实力世界一　□爱世界一　×人气世界一 | △年收入世界第一　○实力世界第一　□爱情世界第一　×人气世界第一 |
| 复数のクラブからオファーがあった。あなたならどのクラブを选ぶ？ | 当有好几个俱乐部都邀请你时，你会选择怎样的俱乐部呢？ |
| △资金丰富なクラブ　○常胜の名门クラブ　□憧れだったクラブ　×下位の人气クラブ | △资金丰富的俱乐部　○常胜的名门　□自己憧憬的俱乐部　×排名靠后但有人气的俱乐部 |
| 试合前、あなたはどんな缘起を担ぐ | 比赛之前，你最迷信的一个动作是哪个？ |
| △スパイクを枕元に　○カツ食べる　□担がない　×右足からピッチへ | △将鞋钉放在枕边　○吃炸猪排　□不迷信　×进入球场时先迈出右脚 |

## 13－16第1套题目：出国远征篇

| 日语 | 中文 |
|---|---|
| あなたは、代表に选出され、海外へ远征することになりました。一绪に何を持っていきますか？ | 当你被选中参加国家队的海外远征时，你会带什么东西一起前往海外？ |
| (1)ぬいぐるみ(2)映画ＤＶＤ(3)酱油(4)漫画(5)お守り(6)携帯ゲーム(7)梅干(8)小说(9)味噌(10)音乐ＣＤ(11)杂志(12)家族の写真 | (1)布制玩偶(2)DVD电影(3)酱油(4)漫画(5)护身符(6)便携式游戏机(7)腌的梅子(8)小说(9)豆酱(10)音乐CD(11)杂志(12)家族的照片 |
| 敌地に到着しました。今のあなたの心境は？ | 已经到达了远征地，此时你的心情是如何？ |
| (1)落ち着いている(2)气力充实(3)眠い(2)进展气味(5)斗志满满(6)落ち着がない(7)普段どおり(8)暑い(9)少し不安(10)いたって冷静(11)气合十分(12)寒い | (1)平静(2)充满力量(3)想睡觉(4)有点紧张(5)斗志满满(6)不平静(7)和平时一样(8)感到热(9)有些不安(10)极其冷静(11)精力充沛(12)感到寒冷 |
| 试合は见事に胜利しました。あなたは、どんな活跃をしましたか？ | 非常漂亮地获得了远征的胜利。在比赛中，你在什么方面表现得非常出彩呢？ |
| (1)中盘のダイナモ(2)攻击面で大活跃(3)声出し(4)守备で大きく贡献(5)中盘の汗つかき役(6)前线で大活跃(7)ムードメーカー(8)守备面で大活跃(9)オフエンスに贡献(10)应援で大活跃(11)中盘の溃し役(12)守备で奋斗 | (1)中场发动机(2)进攻方面很出彩(3)大声呼喊指挥(4)防守方面有大贡献(5)中场挥汗拼抢(6)活跃在前场(7)提高队友的激情(8)防守方面很出彩(9)进攻方面有大贡献(10)活跃于声援队友(11)扰乱对手的中场(12)奋斗在防守方面 |
| 归国后、家に归ってきました。あなたを家で待っているのは？ | 回国以后，你已经回到了自己的家里。在家中，谁在等着你的归来呢？ |
| (1)ペット(2)家族团らん(3)谁もいない(4)妻(5)ファミリー(6)冷えた御饭(7)ぬいぐるみ(8)家族(9)暗い部屋(10)恋人(11)小动物 | (1)宠物(2)家属亲戚(3)没有人(4)妻子(5)家庭成员(6)冷饭(7)布制玩偶(8)家族(9)昏暗的屋子(10)爱人(11)小动物 |

## 13－16第2套题目：比赛篇

| | |
|---|---|
| 今日は试合当日。起きたあと、まず何をしますか？ | 今天是比赛日的当天，早上起来之后你最先做的是什么事情呢？ |
| (1)轻いストレッチ(2)齿を磨く(3)起きたくない(4)味噌汁を作る(5)ラジオ体操(6)朝风吕(7)二度寝(8)コーヒーを饮む(9)体を动かす(10)あと10分寝る(11)颜を洗う(12)朝食をとる | (1)小运动量的慢跑(2)刷牙(3)不想起来(4)做酱汤(5)做广播体操(6)洗澡(7)睡个回笼觉(8)喝咖啡(9)动动身体(10)再睡10分钟(11)洗脸(12)吃早饭 |
| 试合前、ロッカールームに入りました。あなたの今の气分は？ | 比赛之前，你已经进入了更衣室。你此时的心情是怎么样的呢？ |
| (1)バックバク(2)气合十分(3)トイレに行きたい(4)冷静沈着(5)斗志满满(6)ヒヤヒヤ(7)准备万端(8)腹が减った(9)眠い(10)落ち着いている(11)ドッキドキ | (1)紧张(2)精力充沛(3)想上厕所(4)沉着冷静(5)斗志满满(6)提心吊胆(7)万事都准备好了(8)肚子饿了(9)想睡觉(10)平静(11)忐忑不安 |
| さあ、试合开始。试合であなたの役割は？ | 比赛开始，你在比赛中将会担任怎么样的角色呢？ |
| (1)チャンスメイク(2)前线に张る(3)守备を安定させる(4)ゲームメイク(5)クロスを上げる(6)中盘をつくる(7)サイドを突破(8)相手の攻击を阻む(9)ゴールを死守する(10)ゴールを狙う(11)走り回る | (1)多创造机会(2)在前场牵制对手(3)稳定防守(4)控制比赛(5)下底传中(6)控制中场(7)边路突破(8)阻止对手的进攻(9)全力死守，不让对手进球(10)积极地得分(11)不遗余力，到处奔跑 |
| あなたは见事にゴールを决めました。どんなシチュエーションでしたか？ | 你打进了一个漂亮的进球，那是一个怎么样的进球呢？ |
| (1)ＦＫ(2)ミドルシュート(3)もう忘れた(4)ダイビングヘッド(5)ループシュート(6)忆えていない(7)头で押し迅んだ(8)ＣＫ(9)ＰＫ(10)记忆に无い | (1)任意球(2)中场远射(3)已经忘记了(4)鱼跃冲顶(5)旋转落叶球(6)不记得了(7)头球攻门(8)角球(9)点球(10)记忆全无 |

## 13－16第3套题目：烤肉篇

| 日语 | 中文 |
|---|---|
| スタミナをつけようと、みんなで烧肉屋に行くことにした。どうやって移动しますか？ | 为了想要贮存更多的体力，你和队友们一起去吃烧烤。你是怎么样去烧烤店的呢？ |
| (1)バス(2)快速电车(3)ほふく前进(4)自行车(5)レンタカー(6)特急电车(7)タクシー(8)徒步(9)电车(10)全力疾走(11)バイク(12)うさぎ跳び | (1)巴士(2)快速电车(3)匍匐前进(4)自行车(5)租赁汽车(6)特快电车(7)出租车(8)徒步(9)电车(10)全力快跑(11)摩托车(12)兔子跳 |
| 烧肉屋に着いたが、混み合って席が足りない。どうしますか？ | 你们已经到了烧烤店了，可是由于人很多没有座位了。此时，你会怎么样做呢？ |
| (1)强引に座る(2)待つ(3)驼々をこねる(4)文句を言う(5)立ったままでいい(6)暇をつぶす(7)怒る(8)床に座る(9)空腹を耐える(10)泣いて赖む(11)土下して赖む(12)店长に呼ぶ | (1)强行坐在地上(2)等(3)撒娇(4)发牢骚(5)站在一边(6)消磨时光(7)生气(8)坐在地板上(9)忍受空腹(10)哭着恳求(11)跪下恳求(12)叫店长 |
| テーブルにつくことができ、注文する阶段になった。どうしますか？ | 终于有了空桌子，要开始点菜了。此时，你会怎么样做呢？ |
| (1)皆と同じものを(2)バランスよく注文(3)店长に任す(4)自分で全部注文(5)邻の席と同じもの(6)オススメを闻く(7)を注文(8)自分の好物を注文(9)谁かに任せる(10)自分胜手に注文う(11)营养を考え注文(12)いつものやつ | (1)和大家点一样的(2)均衡地点些菜(3)交给店长点(4)自己把大家的份都点掉(5)和隔壁桌点一样的(6)询问该店的特色菜(7)点套餐(8)只点自己喜欢的(9)拜托谁帮自己点(10)自己任意点些(11)点那些有营养的(12)点和平时一样的 |
| 肉が运ばれてきた。どうやって食べますか？ | 肉已经被端上桌子了。你准备怎么样吃呢？ |
| (1)烧かず食うだけ(2)俺が全て烧く(3)肉よりも野菜(4)自分の周りで烧く(5)野菜を烧く(6)自分の分を确保(7)谁か烧いて(8)肉奉行(9)自分の分だけ烧く(10)野菜も食べなきゃ(11)仕切る(12)烧いてもらう | (1)不烧烤直接吃(2)全部自己来烧烤(3)相比烤肉先吃蔬菜(4)烧烤放在自己面前(5)烧烤蔬菜(6)确保自己的那份(7)让队友去烤些肉(8)光吃烤肉(9)只烧烤自己的部分(10)还必须吃点蔬菜(11)结帐(12)让别人帮忙烤 |

## 13-16 第4套题目：训练篇

| | |
|---|---|
| 今日は练习にやってきました。何処を重点的に锻えますか? | 今天要准备开始训练了，你想重点锻炼哪个部分呢? |
| (1)上半身(2)持久力(3)战术眼(4)脚力(5)足腰(6)背筋(7)スタミナ(8)脑みそ(9)キック力(10)おつむ(11)筋力 | (1)上半身(2)耐力(3)战术素养(4)足力(5)腿和腰(6)背肌(7)体力(8)智慧(9)踢球力量(10)头球(11)肌肉力量 |
| 练习中、轻い怪我をしてしまいました。あなたはどうしますか? | 在训练中由于不小心，你受了轻伤。此时，你会怎么样做呢? |
| (1)大伽裟な入院(2)早い处置をする(3)关系ない(4)大骚ぎ(5)大伽裟な包带(6)恶化させない(7)倒れる(8)气付かない(9)气合で治る(10)痛がる(11)大伽裟な松叶杖(12)すぐに治疗 | (1)夸张地要求住院(2)早些治疗(3)没关系(4)大吵大闹(5)夸张地要求绑绷带(6)不让伤势再恶化(7)倒下来(8)不放在心上(9)稍微接受治疗(10)感到疼(11)夸张地要求拄拐杖(12)立即接受治疗 |
| 练习の合间に饮むドリンク、どんなものですか? | 训练的时候你所想喝的是怎么样的饮品呢? |
| (1)刺激重视(2)水(3)饮まない(4)プロテイン饮料(5)そんなものはない(6)サッパリ系(7)ジュース(8)スポーツドリンク(9)营养重视(10)野菜ジュース(11)用意していない(12)炭酸饮料 | (1)刺激的(2)水(3)不喝(4)含蛋白质的饮料(5)没什么东西(6)凉爽的(7)果汁(8)运动型饮料(9)注重营养的(10)蔬菜汁(11)没有准备(12)碳酸性饮料 |
| 练习后、あなたじゃシャワーを浴びています。何处から洗いますか? | 训练以后，你去浴室洗澡。你会先从身上的哪个部分洗起呢? |
| (1)上半身(2)上から(3)足(4)ほっぺたから(5)发の毛(6)颜(7)手(8)头(9)下から(10)腕か(11)洗颜から(12)下半身 | (1)上半身(2)从上至下(3)脚(4)面颊(5)头发(6)脸(7)手(8)头(9)从下至上(10)胳膊(11)从洗脸开始(12)下半身 |

## 最后一星期的特训课程

特训课程就是让EDIT球员根据自己的位置，在某些方面得到加强练习。

| 筋力 | 肌肉力量 |
|---|---|
| 瞬发力 | 爆发力 |
| 持久力 | 体力 |

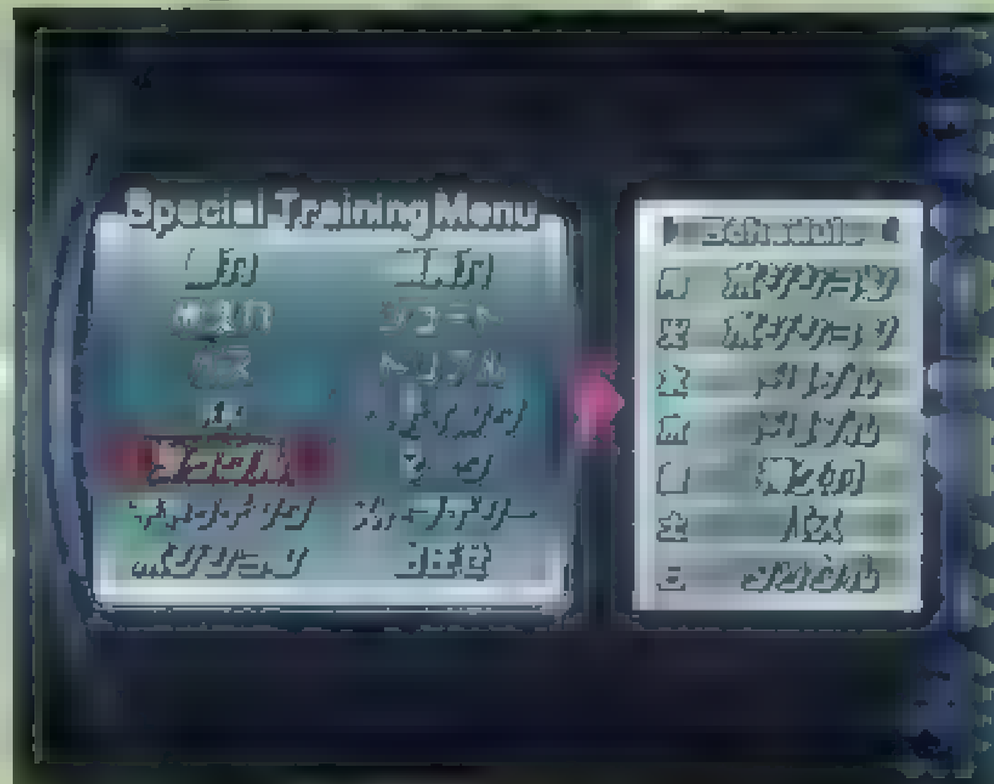
| シュート | 射门能力 |
|---|---|
| パス | 传球能力 |
| ドリブル | 盘带能力 |

| FK | 任意球能力 |
|---|---|
| ヘディング | 头球能力 |
| タックル | 铲球能力 |
| マーク | 盯人能力 |

| キャッチング | 扑接球能力 |
|---|---|
| ストラテジー | 战术素养 |
| ポジション | 位置感 |
| お任せ | 由电脑自动安排 |

## Edit之训练篇

本作的EDIT球员，没有了诸如可创造出大空翼等超强的特E球员，那是因为在EDIT模式中没有了以前可以选择球员出身地的选项。EDIT的每一个球员只能选择国籍，而出身地默认为俱乐部所在的道都府县。相信大家看过了以上的内容以后都可以根据自己的性格做出一个比较像自己的球员了吧。有一点需要大家所注意的是，请不要在回答问题时自相矛盾，那样是不大可能EDIT出强力球员的。比如明明想EDIT一个FW，在回答比赛篇的第三问时候又选择了稳定防守的选项，那样就适得其反了。在以上最后的4套题目中，笔者根据前作EDIT球员的资料和经验，推测每个题目的答案应该有12个左右。由于题目的出现和大家所花费的回答时间，每一道题目的选择答案有着极其密切的关系。而如果要全部都概括的话，也需要花费相当多的时间。因此，笔者有些答案至今还未出现，也希望各位玩家能一起来补足。虽然有些答案还缺少一个，但是我们还是有办法对付未发现的那个答案的。下面我们以第一套题目的第三问举例说明。此问题的答案是全部的12个，相信细心的玩家可以发现，在这12个答案中，有三个意思都是差不多的。归结起来说，该问题的答案其实只有四种，其余的答案只不过在语言上的表达有所不同，而且，相近意思选项的按键也是一样的。于是，笔者斗胆地对所欠缺的部分做一个预测，希望广大玩家一起来证实。




第一套题目中，第四问所缺少的答案会出现在×键，内容可能为情侣之类的选项。

第二套题目中，第二问所缺少的答案会出现在×键，内容可能为比较心平气和的选项。

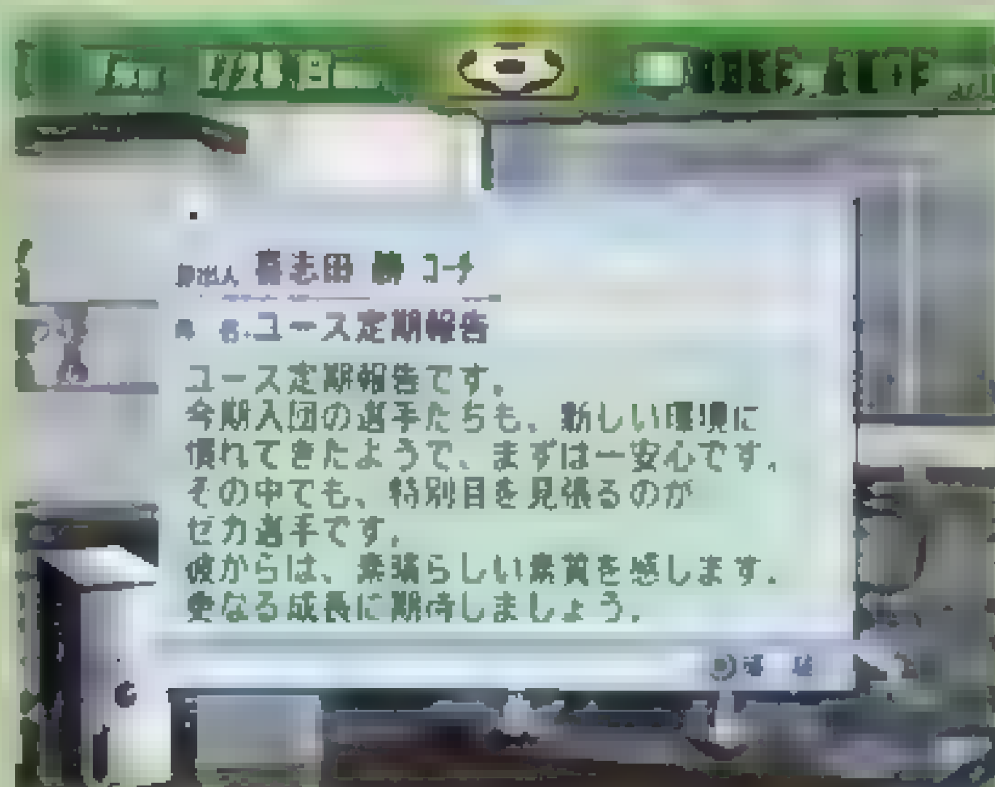
第三问所缺少的答案会出现在[ ]键，内容可能为防守方面（GK）很出色的选项。

第四问所缺少的答案会分别出现在○、×键，其相对应的内容可能为倒勾射门，头球射门三个选项。

第四套题目中，第一问所缺少的答案会出现在○键，内容可能为体能之类的选项。

由于前作的EDIT球员普遍较弱，也在当时被玩家们认为EDIT系统有一种鸡肋的感觉。因此，在本作当中，除了加强了对EDIT球员的能力，同时又引入了某些球员可以拥有特殊技能的功能，从这一点上来说，我们所EDIT的球员也有可能成为带特殊技能的球员。同样，是否能做出一个强力的EDIT球员，除了先前所说的与回答时间，答案有关之外，似乎与最后七天的特训也有些比较大的联系。由于组合的方法实在太多，至今还没有一个能概括的公式，只要你是位合格的球迷，就一定能知道每项特殊能力需要球员具备怎么样的素质。比如，作为一个ポストプレイヤー，首先他的位置必须是FW，其次，他的头球、传球能力、位置感、体格（肌肉）都是几项重要的数值。记住，无论是哪个位置的球员，位置感都是极其重要的，所以笔者建议大家无论如何一定要在训练日程中安排一天ポジション的内容（有时候两天会更好）。EDIT完一名球员之后，电脑会给出该名球员的总体评价以及在各个方面的优缺点。除了拥有特殊技能会有特殊评价以外，如果在评语中出现“无限の可能性を”或者“将来チームを象征する”这样的评价的话，也说明该球员是属于有些能力的。

关于培养EDIT球员方面，笔者的个人意见是在EDIT球员16岁刚进队的时候，就让他一直留在青年队，同时一定找一个适合他的球员作为他的老师。因为本作恢复了系列前作的开花事件（能力激速增长），而且在青年队比在成年队更加容易开花，等其在青年队磨练到18岁时再招进球队才是上上之策。不过，即便做出来的球员的数值很低，也请你不要把他开除，让他待在球队中直到自动退役。为什么要这样呢？因为本作的EDIT的系统延续了前作父子遗传这一特色，当第一名EDIT球员在你队伍中时，就会发生给这名球员的儿子起名字的事件。随着该球员在队伍中所服役时间的增长，你也会陆续收到关于EDIT球员儿子在各个阶段的情况。比如满周岁啦，参加日本传统的三、五、七节啦，进入小学后担任足球队队长等一系列的事件。而当EDIT球员自动退役且其儿子又已经满16岁的时候，儿子将会出现在每年2月的青年队选秀上。虽然面貌，身高，位置和父亲完全一样，但是能力比父亲要高出一大截，如果你有兴趣再玩个16年的话，孙子辈的球员也能登场，继续着EDIT球员的梦想，当然，数值方面也比前任有所提高。因此，即使爸爸球员没有特殊能力，其儿子也很有可能突然觉醒，成为带特殊能力的小球员。最终最强的EDIT球员的评价会出现“达到神的领域”的字样，为了这个目标，让我们好好努力吧！（具体P值标准请参看8月B的《球会04》攻略）






### 个别位置练习推荐表

| | |
|---|---|
| ポジション×2、パス×2、持久力、シュート、ドリブル、FK | →チャンスメーカー |
| ポジション、ヘディング×2、シュート、筋力、持久力、瞬发力 | →ポストプレイヤー |
| | |
| ポジション×2、ドリブル×2、持久力、パス、タックル | →ウイングバック |
| ポジション×2、パス×2、持久力、ドリブル、タックル | →ウイング |
| | |
| ポジション×2、パス×2、スタミナ、パスカット、ドリブル | →ボランチ |

# 火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000　Email：guide@ucg.com.cn
短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

## GBA 最终幻想Ⅰ·Ⅱ ADVANCE
日版

### 《FFⅠ》的15puzzle

出现方法：在乘船时，按住A键然后再按B键23次。

FC版的《FF》最有名的一个传闻就是"15puzzle"。据说这个东西是当时的程序员偷偷制作的。在GBA版中，同样存在这个秘技。另外，完成这个"15puzzle"后，还可以获得一些奖品，在初期通过完成这个"15puzzle"来获得奖品实在太有用了。

| 条件 | 奖品 |
|---|---|
| 更新第一名成绩 | ラストエリクサ |
| 更新第二名成绩 | エリクサー、エーテルターボ、ばんのうやく　エルメスのくつ　ひじょうぐち |
| 更新第三名成绩 | くものいと、しろいきば、あかいきば、あおいきば、あおいカーテン、あかいカーテン、しろのカーテン、バンパイアのきば、コカトリスのつめ |
| 通过 | 100元、ポーション、どくけし、きんのはり、エーテル、フェニックスのお、めぐすり、やまびこそう |

### 《FFⅡ》的神经衰弱

出现方法：在乘坐雪船时，按住A键不放再按B键22次。

玩"神经衰弱"的小游戏也可以获得奖励。根据玩家的成绩，所获得的资金、物品也会有所差别。

| 失误回数 | 获得钱数 | 获得道具 |
|---|---|---|
| 0 | 20000 | エリクサー、コテージ |
| 1 | 15000 | エリクサ |
| 2 | 10000 | コテージ、フェニックスのお |
| 3 | 5000 | フェニックスのお |
| 4 | 2500 | きんのはり、エーテル |
| 5 | 1500 | エーテル |
| 6 | 500 | きんのはり |
| 7 | 300 | ハイポーション、どくけし |
| 8 | 200 | ハイポーション |
| 9 | 100 | ポーション、どくけし |
| 10或以上 | 0 | ポーション |

### 音乐模式

只要将Ⅰ和Ⅱ全部通关，在标题画面中就会出现音乐模式。这个模式里可以自由选听游戏的音乐，而曲名也可以看到。另外整个界面看上去也很有感觉。

（纱迦：本作绝对是所有GBA玩家的暑期必玩之作！）

## PS2 蜘蛛侠2
美版

### 特殊名字

在重新开始游戏输入名字时，输入HCRAYERT就可以在一开始得到两万点英雄点数、6级Swing Speed Level并开启几个隐藏要素，不过难度也会大幅度提升……等价交换嘛！

（纱迦：电影8月5日全国上映！一定记得去看哦！）

## PS2 电车GO！FINAL
日版

### 隐藏电车出现条件

山手线（内回り）大崎……大崎 5番车 103系：山手线4番车以白星以上的评价过关

大阪环状线 关空·纪州路快速10番车223系0番台：大阪环状线9番车、11番车以白星以上的评价过关

中央线（下り）立川……高尾9番车115系：中央线2番车、4番车、6番车、11番车以白星以上的评价过关

东海道线寝台特急あかつき·彗星13番车EF66：东海道线4番车、8番车以白金以上的评价过关

### 国铁色气动车使用法

条件：D10车（特急はまかぜ5号）/综合路线过关之后

方法：满足条件以后选车画面中按住△键，再用○键决定。

备注：REPLAY/选择续关时也可以用同样的方法在REPLAY中换颜色。

（纱迦：没想到多边形竟然喜欢这个游戏。老牌厂商TAITO全靠"《电车GO！》系列"才能活到现在，希望该作能够在日本继续大卖下去。）

## GBA 海贼王 棒球进行曲
日版

### Power版路飞

在标题画面中输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、A、B，听到效果音后便可以在Edit模式中选择强化版的路飞加入球队。

### Power版乔巴

在标题画面中输入↑、→、↓、↑、A、B，听到效果音后便可以在Edit模式中选择强化版的乔巴加入球队。

（纱迦：此秘技由猫太友情提供！）

## PS2 宿命传说2
日版　投稿人：漳州李岳

## PS2 命运传奇2
繁体中文版　投稿人：漳州李岳

### 疯狂彗星快速练法

角色：博士一名

地点：斗技场

难度：推荐EASY

赛事：单人中级战

装备：武器攻击越低越好，防具一定要有自动恢复HP的

技要求：装上疯狂彗星的快捷键

战斗开始后使用普通攻击（不可跳起来），在击中的一瞬间按下快捷键，再用↑+防御键取消魔法，如此反复即可迅速提高疯狂彗星的使用次数。而且只要动作熟练，敌人就几乎无法反击，1小时内加2000次没有问题。此法也可以用于其他晶术，但最实惠的莫过于疯狂彗星了。注意一定要命中才行，被挡的话是不行的。

（纱迦：疯狂彗星不愧是《TOD2》中的最强技！）

## PS2 烈火之炎
日版

### BURNING模式出现条件

打过难しいモード就会出现BURNING模式。

### ジョーカー出现指令

在选择NEW GAME和LOAD GAME的画面中按住L1和R1键不放，依次输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○。如果听到音效的话就表明可以使用ジョーカー了。

### 隐藏角色出现条件

当剧本完成率（シナリオ达成率）达到100%时，就可以在バトルモード中使用红丽了。

（纱迦：被称为ANIME BATTLE的游戏，不过因为没看过原作而缺乏动力玩下去。）

## PS2 鬼武者3
美版

### 美日版称号对比

| 日版名 | 美版名 | 取得方法 |
|---|---|---|
| 一气 | BRAVERY | 不存档通过 |
| 一闪 | [illegible] | 40%的敌人用一闪打倒 |
| 铁壁 | [illegible] | 总损血量不超过5120 |
| 探索 | [illegible] | 找到全部23个天狗宝箱 |
| 修罗 | [illegible] | 杀敌数大于3000 |
| 光速 | SPEED | 5小时内通关 |

（纱迦：美版《鬼武者3》有暴力开关，打开之后用一闪攻击敌人爽快度大增！如果你喜欢日版却又没玩过美版的话一定要去玩玩。）

## PS2 超能力特工
美版

在主菜单画面中将光标指向EXTRA CONTENT，然后按R1键就会出现一个键盘，之后输入各项密码就行了。

### 超强密码

输入以下密码，就会使主人公具有更强的能力！

| | |
|---|---|
| 超级PSI | 456456 |
| 全部能力 | 537893 |
| 刀枪不入 | 548975 |
| 弹药无限 | 978945 |
| 无头 | 987978 |

### 特别任务

输入以下密码，会开启一些特别的任务。

| | |
|---|---|
| Up And Over | 020615 |
| Pitfall | 05120926 |
| TK Alley | 090702 |
| Gear Gauntlet | 154684 |
| Bottomless Pit | 154897 |
| Tip The Idol | 428584 |
| Gnomotron | 456878 |
| Psi Pool | 565485 |
| Bouncy Bouncy | [illegible] |
| Aura Pool | [illegible] |
| Panic Room | [illegible] |
| Gasoline | 9442662 |
| Stop Lights | 945678 |

ESWC 2004 中国网通“宽带中国”电竞世界杯

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

在这个世界上，有一种神奇的、风靡万众的运动，它的名字叫足球。而在游戏中，也有一个真实、细腻的游戏，它的名字叫《Winning Eleven》。谁也无法具体计算在全世界有多少《WE》玩家，就如同全世界喜欢足球的人们一样。

短短的夏季即将远去之时
我重新回到掌声与欢呼声之中
秋天，在挤满球迷的球场中
我深深地呼吸
冬天，在寒冷彻骨的观众席上
我憧憬着谁将是明天的英雄
而春天，我放声高歌
让我的思绪飞向他们





下一期我们的“电子竞技场”将会有大改变！8月5日，让我们相约在《WE8》！

# Our Heroes

## ——ESWC《PES3》项目之胡赛凯旋门

编注　2004年7月4日，这是一个值得纪念的日子，从“《WE》系列”的《PES3》被正式宣布为ESWC比赛项目的那一天到目前为止，一切仿佛就像是梦一样，但却又有主顺理成章的感觉。是的，您没听错，《WE》终于迈向世界了，而且还是电子竞技世界杯，全世界电子游戏玩家的竞技大舞台。无论是前往法国参赛的选手，还是身处国内的你我，相信心里都很高兴吧；本次《PES3》中国代表远征法兰西，其所蕴涵的深层意义，远不只是“《WE》系列”首次登陆国际性电子竞技舞台那么简单。相信它代表了许许多多人，甚至一代人的愿望。究竟这次比赛会带给我们什么；无论它会带给我们什么，竞技无国界，电子竞技亦然。

千里之行，始于足下。可能这一代的许许多多朋友都在默默地努力，虽然我们可能并不是未知的未来中的弄潮儿，但是只要为自己所心爱的事物去付出，已然足矣。以下将为各位读者奉上本次参加电竞世界杯法国总决赛《PES3》项目的两位中国代表陈志良和王早行的参赛感想。

Our Heroes

决战法兰西（陈志良）

快乐法兰西（王早行）

# 决战法兰西

文　陈志良

## ——《PES3》中国代表陈志良参赛感想

（本文中“我”为陈志良）

### 小组赛



本次比赛均采取主客决胜小组赛上，我两负巴西选手Finha，就是这两负才有了接下来惊心动魄的时刻。巴西选手Finha出乎意料地选用了法国，本以为巴西人肯定会选巴西队的。上半场的比赛，我凭借里瓦尔多的两个近角射门2：0结束了上半场。（后来看来对手不太适应我的近角射门，进的球都是在球门左边刚过禁区线就射进的）下半场对手将阵型换为424，而且一副死拼的样子。没想到对手很快利用下底传中进了2个头球把比分扳平。之后我的心态已经乱了，双方你来我往最后我3：4输掉了比赛。（心情极度郁闷，领先的比赛就这么输了）第二场全场压着对手打，最后还是输在一个头球上，0：1再次告负。（已经没有路了，必须死拼下一个对手——英国冠军Asian Hawk）



▲中国区总决赛8强，承载着大家的希望，陈志良与王早行出发参加ESWC法国总决赛。



休息10分钟之后，马上就可能是我的“最后”一战了。不出我所料，对手还是选择这个版本最强的法国。我依然是惯用的巴西442默认阵形迎战。一开始，双方都不敢把所有兵力放在进攻上面，看得出来对手和我一样是小心翼翼（估计他是看过我先前和巴西选手的比赛，对我和巴西选手都有点顾忌）。下半场比赛刚一开始，对手在中场截断我的传球，打了一个身后过顶球，亨利直插禁区迎球射门，1：0对手领先。这个时候我没有想太多，依然按照我的技术特点来进行比赛。看得出来，对手在领先之后，进攻和防守多少没有先前组织得这么好了，有点在想攻和想守之间徘徊不定。我知道我的机会来了，果然在经过耐心寻找机会后，终于由大罗接到小罗的传球把比分扳平。但是没过多久对手就又把比分超出，这个时候我的心态开始浮躁起来（因为如果这场比赛拿不下来，就算下场我赢了他，我和他之间还是一胜一负算平局，三个人一个组我输一个平一个，肯定小组被淘汰。我的法国之旅就这么结束了？）比赛时间定格在90分钟的伤停补时阶段，我获得了全场右路的角球（我明白，这也许就是我法国之旅的最后的一个宝贵的机会）在短短的几秒中我决定用卡洛斯罚这个角球（先前一直都是用小罗罚的，换卡洛斯罚的主要因素是他的传球速度快而且状态好）球飞到了中央区域，卢西奥近角直接头球应声入网，2：2！第一场比赛就此结束……（我高兴无比，感觉从死亡线上被拉了回来，十分痛快淋漓）



交换座位之后马上进行第二场比赛，对方看上去无论从士气上还是发挥上都不再高涨。果然他排了一个451的防守阵型，看得出来他是想和我拼平局了。70分钟左右的时候我在前场左路获得角球，还是卡洛斯的外弧线球，发到后点，路易扎奥头球攻门，1：0。我的小组赛结束了，只要巴西选手不两负英国人，我就能以小组第二出线参加16强的比赛。最后英国选手在和我的比赛之后心态上面发生了很大的变化，两场都以2：3的比分输给巴西选手，我以小组第二出线了！



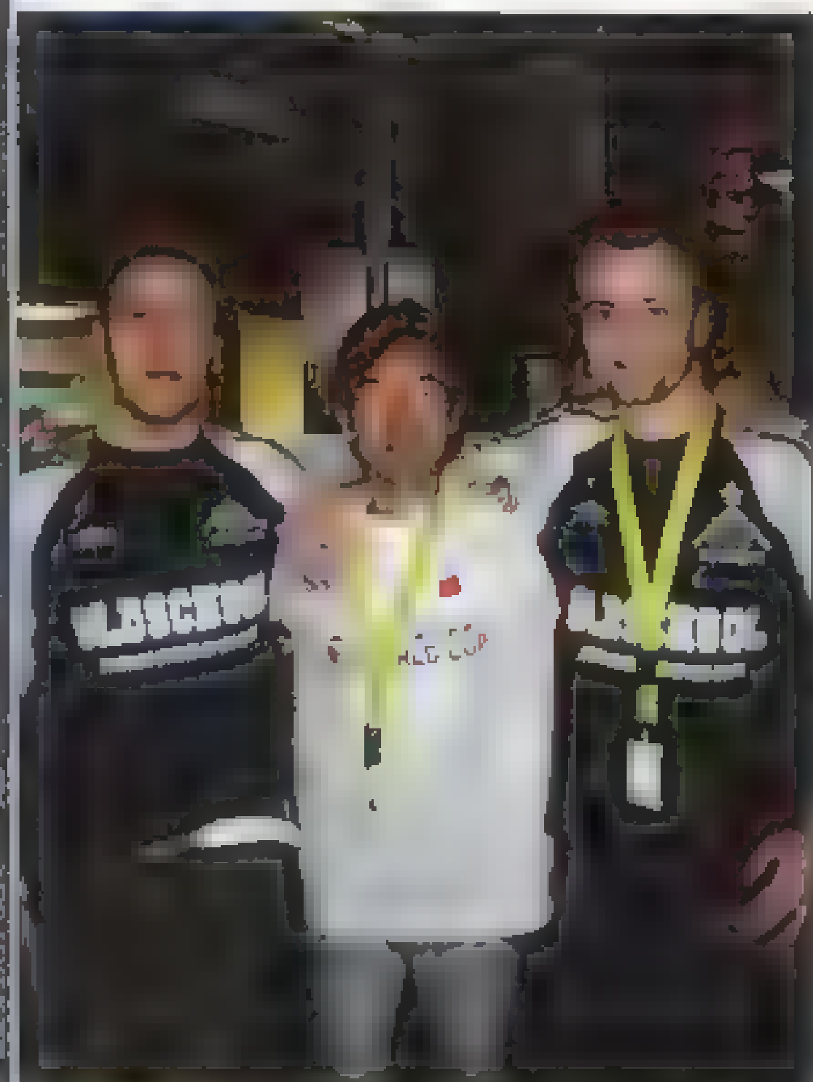
晚上8点进行的是16强的小组分组（本来以为我会时来运转，可惜还是

被分在了死亡之组)，中国Chenzhiliang，法国SebCastell（法国第二，小组淘汰了法国第一)，西班牙（西班牙第一）Quakero，德国（德国第一）Cool-Walter。哎，没有多想，反正光脚的不怕穿鞋的，拼了！



## 16强分组赛

7月9日上午11点，16强的分组比赛准时开始。我先对法国选手（顺便说一句，我同组的三个对手用的都是法国队)。仔细看过了两天的比赛，发现所有参赛选手的比赛节奏都很快，而且打得比较功利。相信我只要发挥出自己技术好、控球好的特点，把比赛节奏控制好，就应该没什么问题了。



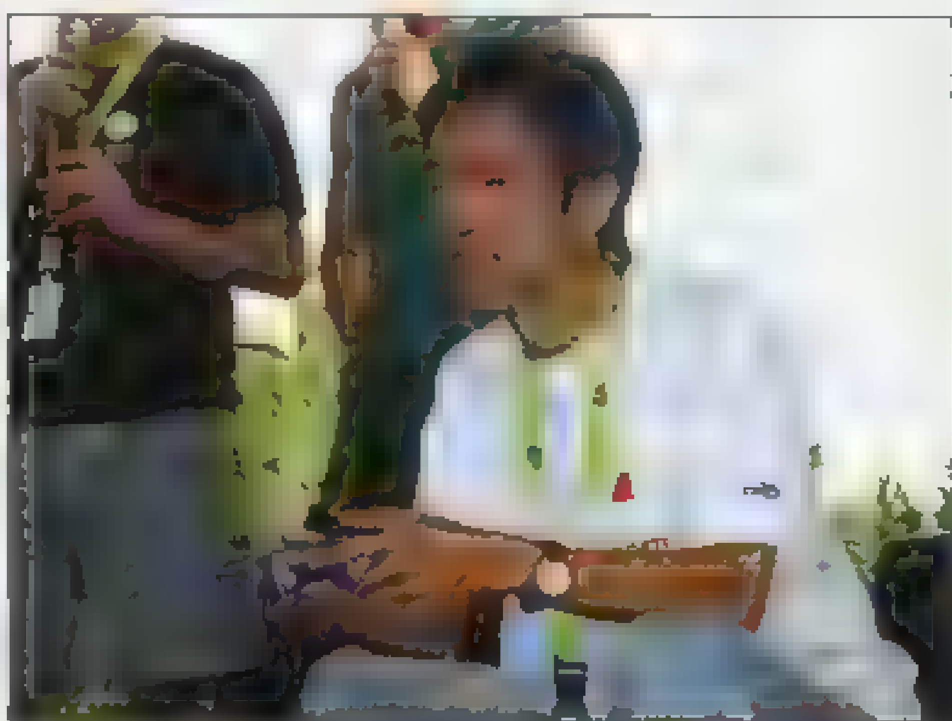
第一场比赛客场2：2，主场2：1，我首先击败了东道主法国选手。第二场对西班牙选手的比赛，首先在主场1：0有惊无险地拿下对手，客场在对手先进一球而且少一人的情况之下以1：1和对手握手言和。这样两轮过后我以4战2胜2平积8分的成绩名列小组第一。只要在和德国选手的两场比赛中拿到3分就肯定能够打进8强，总而言之小组出线之路一片光明。第三场对阵德国选手，对面法国选手主场以5：2狂胜西班牙选手。比赛之前紧张的气氛又回来了，因为只要法国选手再赢一场，那么我和德国选手就一定要有一个出局。德国选手也知道比赛的重要性，此时一定没有和我一起出线的心情了。半场结束我1：0领先德国人，下半场进行到70多分钟的时候，对面的比赛已结束了。我的队友告诉我说西班牙选手在主场打平了法国选手（1：1)。我心情一下子就放松了起来（这样不管我和德国的比赛结果如何，我们都携手出线了)，看着德国人焦急的表情，我用不太熟悉的德语告诉他那边的比赛战况，他马上对我露出了善意的笑容。最后阶段我再进一球，2：0战胜对手。这样我就以6战3胜2平1负的成绩名列小组第一，从死亡之组晋级8强。



## 8进4、半决赛与季军战

7月10日是《PES3》比赛的最后一天。比赛是主客场制，总比分打平首先看客场进球优势。如果都一样就打30分钟金球，再打平就点球决胜（和欧洲冠军杯淘汰赛模式一样)。我被分在下半区，首场面对沙特选手。我贯彻了稳守的思想，主场与沙特选手0：0打平。客场比赛进行到下半场60分钟，小罗在中路的一次补射让我以1：0领先。这个时候对手只有进我2个球才能晋级，所以我心里多少知道自己应该已经半只脚踏入4强了。最后时刻对手进了我一个角球，最后总比分1：1。我因为客场进球多晋级4强！

半决赛中我遇到法国选手Samsam，我深知和东道主比赛的艰苦性，而且因为我在这个ESWC世界总决赛中丢了好多头球。所以在比赛前，我作出了一个令在场所有人吃惊的决定——将使用队伍换成法国。第一场是我的主场，对手以334阵型迎战。开场10分钟对手就向我发了起猛烈的攻势，马上就攻入两球，将比分改写为2：0。



然后在比赛进行到30多分钟的时候，他就已经换成451阵型准备坚守胜果。但是我稳住心态，在半场结束前由亨利和齐达内各得一分把比分扳平。这个时候我的气势已完全压倒了他，这场比赛我明白其实我已经胜利了。在全场结束前，皮雷下地传中，亨利在中路包抄到位，3：2。我反超了！在场的国人（在场有好多留学生闻讯赶来为我们加油的）一片欢呼。第二场，我想我只要打平就可以晋级到决赛了，所以没有舍命猛攻的气势了。比赛的进程也如我预料中的一样，双方在中场展开了漫长的拉锯战，半场结束0：0。(我的心里高兴的不得了)。下半场20多分钟的时候对手获得角球，球发出来后我就感觉不妙，因为球速和落点都很好，对手把球顶在门柱上，接下来就是一片混战，球进了…… 竟然是乌龙！之后对手全力防守，没有给我什么机会。比赛结束前，我后场发门球直接把球发到对手前锋脚下，对手没有浪费这个得来全不费工夫的机会将比分扩大到2：0，比赛就这么结束了。总比分3：4我被挡在决赛之外。一瞬间，悔恨、愤怒、难过，所有自我出生以来所拥有的感情都在这短短的几分钟内涌上了心头。

赛后在场的所有记者、观众和裁判都为两位中国选手没能在决赛中会师而遗憾，他们都纷纷表示中国的两个选手的实力应该配得上无冕之王的称号。两个小时以后，季军赛和决赛的比赛被安排在室外的大舞台进行，先是季军赛。我和队友王早行还是向赛前相约的那样，决定用中国队进行比赛。上台的时候我们手拿国旗登场，将所有在场的观众情绪都调动了起来。比赛进行的很轻松，120分钟打成2：2 进入点球，我在先罚丢一个球的情况下后来赶上，最后以6：5获得胜利，夺得季军。而决赛方面，法国Samsam4：1德国X side。法国人在主场轻松战胜对手获得ESWC2004《PES3》项目的冠军。

说没有遗憾是骗人的，虽然很不甘心，但是通过这次比赛我认识了许多不同国家的志同道合的《WE》玩家，这使我觉得这次法国之旅已值回票价。更重要的是，在全世界的面前展现了我们中国《WE》选手的实力与风貌，让世界认识中国，认识我们的足球！

# 快乐法兰西

## ——《PES3》中国代表王早行参赛感想

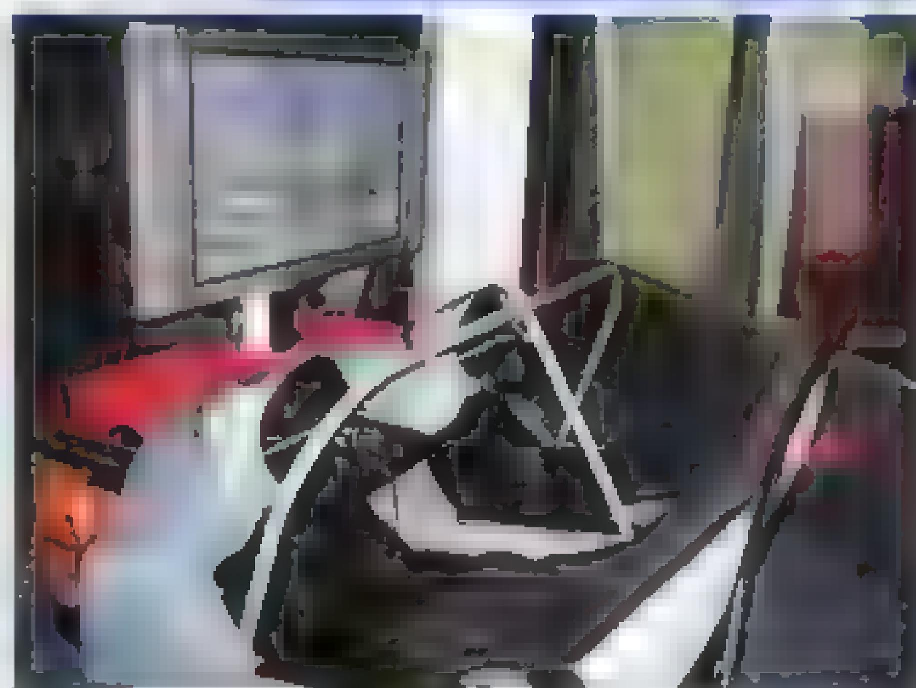
文 王早行

（本文中“我”为王早行)



## 赛前

“打了前四回来，随便你想吃什么！”临行前在《游戏东西》作编导的好友碟子笑着对我说。呵呵，碟子，这下你惨了。我可是极度好吃，外加很认真的好孩子啊。于是我怀着对家乡菜的思念，飞去了法国，背着一个与我的体积不成正比的大箱子，开始在异国他乡辗转流浪。好不容易到了普瓦捷，真的好辛苦啊。



▲看！这就是ESWC《PES3》的比赛专用机台。

等到我看见比赛场地的等离子显示器时，所有东西都不打紧了。这才是Tv Game的王道啊！不知道奖品能发这个吗？思考ing……唉，可惜裁判是法国人。(不知道是否会有黑哨呢？）不过，兴奋之余才发现，比赛台的座位也坐得太近了吧，有点像汽车的驾驶室。操纵起来跟用电脑似的，极不适应。非常怀念家乡的桌椅板凳……

《PES3》的比赛是在我们到选手村的第3天也就是7月8日才正式开始的，由于我在第一组，所以第一天就有比赛。本次比赛采用的Home&Away



的赛制，造成这个比赛的赛程安排异常紧张，每个选手第一天总共会有4场比赛。



## 小组赛

终于，我在法国的ESWC之战迎来了第一场战役，捷克选手是什么样子呢？比赛之前我特意换了一下手柄，希望能有个好的开始，可是没想到带来的居然是一个坏运气。我在比赛的最后一分钟被捷克选手扳平了！虽然结果比较郁闷，不过通过第一场比赛的过程我也获得了经验。有了第一场比赛的适应，在第二场我以4：0结束了没什么意义的战斗。接下来我看了看捷克选手的第二场，惨不忍睹，5：1，6：0。最后就是我和那个另一位选手争夺小组第一的比赛了，他用的是巴西3-2-5。绝对不是我打错字或大家看错了，就是这么一个很奇怪的阵型。哼，我还不怕你攻出来呢。客场双方打成2：2，在主场我绝对不会放过你！主场比赛果然和我预料的一样，非常过瘾。我在开场就罚下一人的情况下3：0完胜了对手。（嘿嘿，10个人我都能赢你）第一天总算还是开了一个好头，希望明天的16强分组赛会更顺利……



## 16强分组赛

16强的小组赛，同样是采取Home&Away的单循环赛制。我这一组有两个沙特选手和一个马来西亚选手。看来想不出线都难啊，嘿嘿。真实中的足球我们都不怕你们，更何况实况呢？小组赛6战5胜1负，顺利晋级8强单淘汰赛！陈志良分到了死亡之组，法国、西班牙、德国三位高手与他一组。庆幸的是这不是欧洲杯，要不然……还是我们的小伙子争气，第一场对本身又是举办方，又是世界最强的法国一平一胜。没有给我们中国的《WE》丢脸，陈志良基本上保证了自己的出线。



▲陈志良与王阜行在下榻的旅馆前，手持国旗发誓为国争光。



## 8进4、半决赛与季军战

早上离开选手村的时候，我对志良说："今天是最关键的一天。"他点点头没说话。其实，我的压力比他还大，因为我接下来面对的就是曾在小组赛两胜志良的巴西选手Finha，他的高举高打我到现在都没想到防守的办法。说实话，打他我一点把握也没有。不过该来的还是要来的，在互祝好运之后，我和Finha开始了比赛。刚进入比赛他就摁了暂停，然后转过头告诉我，无论我们俩谁赢了比赛，剩下的那个人就要替输的那个获得冠军。我点了点头。"OK，I can！"

比赛比预想中的还要艰难，才开始我就先丢一球，是头球。还好我又迅速扳平。但可惜好景不长，不久后我又丢一球，又是头球。Finha的亨利给人感觉真是无所不能，连头球都如此精确犀利。我甚至觉得他的亨利已经找到了当年《WE3FV》中比尔霍夫的感觉。接下来的比赛我就一直围着他狂攻，却迟迟无法破门，最终我在主场1：2输了。接下来是他的主场，我感觉自己有点紧张，这种感觉从来没有出现过，不过心里余下的一丝冷静告诉我，在这种比赛中领先的一方通常更紧张。第二场开始没多久，他又领先了，又是头球。难道我出现了幻觉？我听见他的队友在大声喊叫"Defend"，而跟我一起来的队友还有当地的中国留学生都鸦雀无声。我转过头看看他们，几乎每一个人都面无表情！难道认为我输了吗？别小看我！此时，我反而平静了下来。OK，剩下的时间就让我来享受《WE》带来的乐趣吧。



上半场结束前我扳回一球，下半场刚一开始的前十五分钟里我不断给他施加压力。Finha越来越紧张了，反击的失误也随之增加。可是光开花不结果是无济于事的，我需要的是进球，而不是漂亮的配合！上帝啊，决定命运的瞬间到了，Finha的齐达内下底传中、特雷泽盖头球轰门、我的门将接球脱手、亨利随即补射，但我的维埃拉及时补位，球打在维埃拉的身上折射后撞门柱弹出。他懊恼地大骂了一句，但是我根本没给他调整的时间，反击立即展开。可能是我也没有给我自己回想的空间，因为我怕我会发抖。Finha防住了我的第一次冲击，但依然被我反抢了过来并展开了二次进攻。GOAL！在攻守转换的一瞬间，球终于进了！比赛就这样被我死皮赖脸地拖入了加时金球。我的朋友们像突然活过来了一样，加油声一浪高过一浪。不知道为什么，这个时候的我出奇的镇定，进攻、围抢、突破，分球，这才是我要的感觉。Oh，my god！齐达内中路突破，突然分给亨利，后者起右脚在禁区前沿低射远角。球进了？我愣了一下。突然，我扔开手柄，推开一群还没有反映过来的笨蛋转身面向人群，爆发出一阵疯狂渲泄般的狂吼。我感觉我就像是一个在世界杯决赛周中进了球的球星一样，我什么都不想说，只是歇斯底里般地喊着一些连我自己都听不明白的东西……最后，我回到座位紧紧地抱住我的对手。太完美了，短短30分钟，我经历了足球的一切，就像梦一样，我恐怕今生也难以忘记这段瞬间，永远不会忘记……

再接下来的就是和德国选手X-side的半决赛，客场我以1：0轻松拿下，主场上一来就打进一个球，然后德国选手接连被罚下3人。我的形势一片大好，不过他利用一个定位球的机会扳回一分。但是我还是一直控制着局势。可能是之前的死里逃生和现在面对的大好局面麻痹了我的神经，最后一分钟门将玩火，然后就有了这场让我后悔一辈子的比赛。现在回想起来，我的脑海中总不自觉地浮现出中国足球历史上的"5·19黑色三分钟"，虽然我和他们比起来太渺小了，可是我相信自己那时已体验到了他们当年的感觉……

至于和陈志良的3、4名之争，纯粹只是SHOW TIME，3与4对我来说都是一样了。反复用中国队的队员作出高难动作，激起台下的一阵阵惊呼，才是真正的乐趣所在。中国的足球也能很好，不是吗？最后还残留在我记忆里的已经没有什么了，或许若干年后，我还会记得和老外玩的猜谜游戏，不过现在……

"呵呵，我亲爱的碟子，你的眼镜碎了么？我进四强了。那么我的饭票你准备好了么？我回来了！"



### 更正声明

因工作上的失误，第109期97页"电子竞技场"《不完美的完美》一文中，朱嘉鑫和蒙蒙两位选手的照片放反了。在此特向两位选手及广大读者致歉。

# 神游天下

编 多边形



# 独家官方攻略（上） 纸片马力欧

## 基本操作



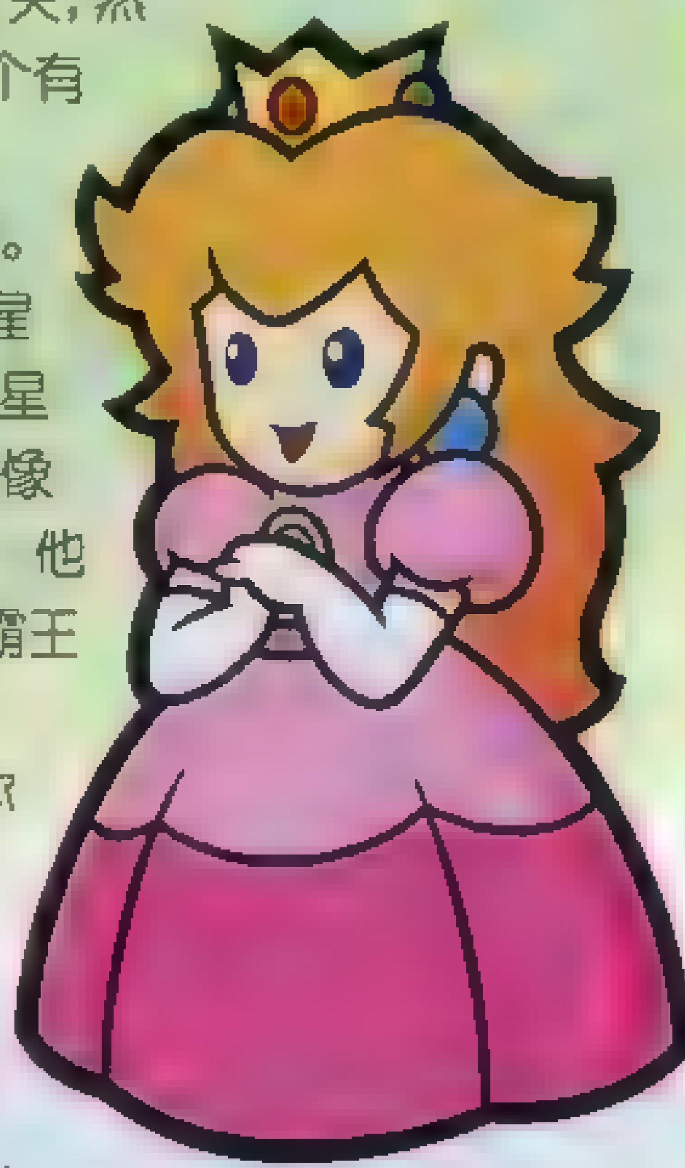
| | |
|---|---|
| A键 | 跳跃／检查周围／交谈／确定使用 |
| B键 | 敲锤／加快交谈速度／取消 |
| C上 | 显示／隐藏状态栏 |
| C下 | 使用／取消同伴技能 |
| C左 | 显示／隐藏物品画面 |
| C右 | 更换同伴 |
| Z键 | 旋转／回看信息／战时更换行动顺序 |
| 摇杆 | 走／跑／选择 |

## 序言 来自星星的请求

马力欧应邀参加一年一度的桃花城堡宴会。突然，可恶的酷霸王从天而降，并利用偷来的传说中实现愿望的“星之杖”，把公主的城堡抢到了遥不可及的星空中。英勇的马力欧也被酷霸王抛到了一个谜之森林……

昏迷中的马力欧隐隐约约听到了七个星之魂的召唤，桃花公主也在急切地等待他的救援。为了恢复蘑菇世界的安宁，马力欧决定重整旗鼓打败酷霸王。

马力欧醒来发现自己身处奇诺比奥家中，以后每次去奇诺比奥家里休息一下就可以补充马力欧的HP、FP和星之能量。和奇诺比奥对话后出门找其他人对话，正要出栗子村的时候卡米巫婆用一块黄色砖块挡住了道路，马力欧不得不去找在二楼修阳台的酷栗欧爷爷帮忙。可是不幸掉到后院，在爷爷的帮助下找到草丛里的普通锤子。和好斗的喏库蛋仔相遇后，回到酷栗欧家，酷栗欧将会加入你的队伍，可别小看他哦！接着用锤子打碎卡米巫婆的杰作，沿着路一直走，遇到坏栗子小子们，打败他们后，来到一座小城堡，打败栗子王和红蓝栗子小子。利用藏匿在草丛中蓝色开关，然后将是……之后马力欧来到蘑菇镇，会看到一个有旋转屋顶的房子，不过现在还不能进屋。



通过有星星图案的蓝色的门，前往流星之峰。途中可以去拜访莫露丽和莫雷，了解一些关于星之碎片、勋章和超级砖块的信息或者用你收集的星之碎片换取部分勋章。来到流星之峰星之魂的影像对话，在以后的每一章你都会救出一个星之魂，他们会分别教会你不同技能，最终赐予你战胜酷霸王的力量。

下山的途中汀克转交给你一枚幸运星，让你可以使用行动命令，有一段教学好好学习一下吧，在以后的战斗中会很有用哦。回到蘑菇镇后去旋转屋顶的房子找莫隆，以后你遇到困难的话也可以去找他，他会为你指明行动的方向。出房子往右边走会看见4个颜色怪怪的奇诺比奥，他们会拦住你的去路。无奈回到旋转屋找莫隆帮忙，跟着莫隆过去赶走了奇怪的“奇诺比奥”。

## 第一章 夺取喏库兄弟要塞

出蘑菇镇一直往东走，遇到一条小河拦住了去路，用锤子敲打旁边的树会掉下一个开关，过桥走到一个有分岔路的场景，下台阶去喏库喏库村。穿过喏库喏库村第一个场景后，走近位于中间的震动的房子，卡米龟出来和你对话，请你帮忙从绒毛怪手里夺回他的龟壳。进屋子后跟着这个绒毛怪，他会躲在树上让你猜它的位置，东西物归原主后卡米龟会加入你的队伍。游戏

| 纸片马力欧 | iQue | |
|---|---|---|
| 神游机 | 2004年6月 | 中国大陆版 |

中按C下键可把卡米龟踢出去，取回远处的物品或触及远处的开关。这时你已经有两位同伴了，如果遇到困难可别忘了按C右键切换同伴哦！打败绒毛怪带着你的新同伴回到刚才下来的岔路向着要塞进军。

进入要塞，途中有的物品现在还拿不到，要等新同伴加入后才能取得。一路往前走，利用卡米龟撞击河对面的蓝色开关，跨过小桥一路向前。来到了喏库兄弟要塞打败敌人，撞击蓝色开关，下楼梯往左边进门。躲过火焰机关取得钥匙，原路返回，上楼梯开锁进门。上楼顶黄色砖块（会有宝物哦！嘻嘻！）。哇！原来是陷阱！马力欧落入囚禁粉红色炸弹妞的牢房，和粉红色的小家伙对话，妞妞会加入你的队伍。游戏中按C下键可以放妞妞出去炸有裂痕的墙壁和岩石，或者激活开关。炸开墙壁逃出牢房，往刚进入要塞的方向走，炸开有裂痕的墙壁取走钥匙。之后往右走上楼来到黄色砖块的地方，进入左边的门。小心不要掉下去，这里要使用卡米龟撞击对面的开关，走到一堵墙的面前回头再撞击开关。进门再撞击蓝色开关，顺着楼梯下楼，换成炸弹妞炸开墙取得钥匙。

上楼用钥匙开门，打开蓝色机关上到顶层。打败三门大炮，进门就会遇到第一章的BOSS了。战胜喏库兄弟，救出第一个星之魂。

与此同时，桃花公主开始调查壁炉边的画，进入壁炉内，来到另一个房间里，检查一下桌上的日记，谁知……

马力欧救出的第一个星之魂后，会拥有聚能和恢复的星之技能。回到有旋转屋顶房子的场景，往下走来到火车站，让炸弹妞帮忙炸掉挡路的岩石后，就可以坐火车了，呜呜……

## 第二章 干旱废墟的秘密

在乱石山上，帮助帕瑞塔找到遗失的3封信之后他会加入你的队伍。在山腰靠帕瑞塔飞行一小段距离，来到刚才无法去的一个平台上，上面有一朵鲜花，和花先生对话后拿到第一颗魔法种子，种子在以后的任务中要用到。

沿着山路一直往前来到查尔斯博士那里，之后出现的场景是一个简单的迷宫，虽然敌人众多但是也有不错的宝物哦。沿着浅黄色的路一直往右走就来到了干旱村落。走近商店有一只小老鼠跑出去，跟着他到村子的东面，与和小老鼠说话的神秘老鼠说话，给他一种在沙漠西南方的东西，其实这种水果就是黄色的柠檬。之后就会让你进门并找到劳伦斯鼠。从劳伦斯鼠手中得到闪光石后，就可以寻找西北方的干旱废墟了。



千辛万苦来到一片沙漠，中间有块星形的凹槽的石头，调查后出现了沙之宫殿。进入宫殿，经过钥匙开门、踩机关、顶砖块一类的小谜题后，可以得到用来敲碎灰色石头的超级锤子和星之碎片。

搜索整个宫殿找到钻石、月之石、金三角之石，在每次拿到石头后都会出现汪汪怪守护。途中来到有五个汪汪雕像的房间，分别把石头放在对应的雕像上，摆放的顺序需要看右边房间里的小雕像。顺着新出现的楼梯迎接BOSS的挑战，战胜沙漠之王后救出第二个星之魂。

与此同时切换到桃花公主城堡，

打开机关穿过壁炉，来到上次看日记的房间，这次可以出门了，不过要小心外面的守卫哦。经过一番搜索后，最后来到图书馆，躲过守卫得到宝物。

马力欧从新救出的星之魂学会了催眠曲，返回蘑菇镇的火车站，和花先生对话得到第二颗魔法种子。接着往东走和看守对话后，进入恐怖的迷失森林。

## 第三章 “无敌的”图巴·布路巴

迷失森林是一个有玄机的迷宫，每次走错路都会回到森林起点，有困难的玩家需要酷力欧的援助哦！其实每个入口对面的草丛，树木，蘑菇，都会和其他的不同，仔细观察会有线索的。

在迷宫的一个场景的中央你会遇到第三个花先生，取得第三个魔法种子。闯过迷失森林后到达嘘嘘鬼大厦。在二楼的房间中和嘘嘘鬼们捉迷藏和摇唱片游戏后。得到宝箱中的重物。利用重物打开与吊灯相连的密室门。

与嘘嘘鬼们再玩捉迷藏游戏后夺得超级靴子，有了它你就可以连按双跳使出旋转跳。接着踩碎木地板，来到嘘嘘商店踩下最大的机关后上楼，再回到大厅一楼。现在进一楼第二个房间，踩碎木板掉到书架上，搜索一下取得嘘嘘鬼画像。出来后再次来到大厅二楼，再最右面一幅会动的画框使用嘘嘘鬼画像来到三楼。

进房间见到咻咻公主和管家，这个咻咻公主真是太可爱了。谁知道咻咻公主竟然用星之魂来“要挟”马力欧赶跑“无敌的”图巴.布路巴。接着咻咻公主主动加入了队伍，按C下键可以帮助马力欧隐形，当处于隐形状态能穿过各种物体。



来到位于大厦右面的风啸谷，一路上遇到图巴.布路巴的时候赶紧隐形。接着就来到了图巴.布路巴的城堡，一路上利用咻咻躲避守卫。

进城堡后先往左边走，来到一个桌上放有星之碎片的房间，进入左边的房间，拿到钥匙后回到有四个守卫的大厅，用钥匙打开右面的门。一路向前，进入一个刺地板的房间，利用隐形拿到钥匙。隐形潜入走道和图巴.布路巴相遇，不要和他打，不然会死得很惨。进前面的门取得钥匙，出来以后开门进到图巴.布路巴的卧室。不妙！小钥匙吵醒了图巴.布路巴，快跑吧。

一路逃出城堡直奔风啸谷脚下的风车。开门进去下到井里，打败图巴.布路巴力量的源泉（一颗邪恶的红心）以及合体后的图巴.布路巴。救出第三个星之魂，学会星之风暴，很厉害的招术哦！

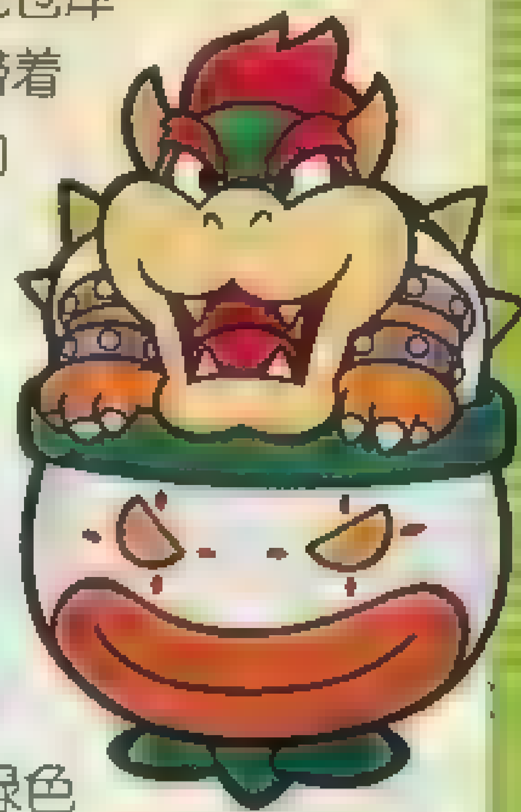
现在是时候回蘑菇镇了。回到蘑菇镇发现一群嘿虎在村子里捣乱，偷了商店储藏室钥匙还有字典、包裹等。来到镇子西南方的黄色破房子里，利用咻咻隐形，居然找出了嘿虎的秘密入口，进入一个与众不同的世界……

# 神游天下



## 第四章 玩具盒里的历练

进入玩具盒后先从右边的门进去取得储藏室钥匙。再往左边走夺回蘑菇镇里奇诺比奥被嘿虎抢走的东西，回蘑菇镇物归原主。当把仓库钥匙还给商店老板后可以去他的仓库中拿到玩具火车。带着玩具火车来到嘿虎密室里，把火车扔进玩具盒，这样马力欧进去后就能坐玩具世界的火车了，酷吧！



乘火车来到粉红小站，进入右边的入口，跳过墙以后看到几个嘿虎从一面蓝色的墙里不断的出来，在墙翻转的时候走进去，在箱子里发现煎锅。再次回到蘑菇镇把锅子给蘑菇镇的凯茜。

她会为你烹制美味蛋糕，千万不要自己吃啊，这可不是为你准备的。回到粉红小站，往左边走，把蛋糕给美食家嘿虎吃，得到食谱。再往里走打开机关。接下来去绿色小站，走右边的门进去，利用隐身穿过铁丝网，在箱子里发现字典。

把字典和神秘便条还给蘑菇镇入口处房子里的奇诺玻尼，记住他帮忙破译的颜色顺序：黄、绿、红、蓝。再回到绿色小站按顺序敲打四色盒子，这样铁路就修好了。向红色小站进军，同时也离BOSS越来越近了。先从左边走，在黑暗中迎战一个拿着一盏灯的鬼。和他战斗时先攻击灯把周围打亮再攻击鬼，反复几次后，轻松搞定。从鬼留下的灯里救出霹雳小妞，同样按C键，她可以让你照亮周围或发现隐藏的砖块。

出来后往右走，带着霹雳小妞走进黑暗房间，尾随一群嘿虎见到了嘿虎将军。击败嘿虎将军和他的手下，救出第四个星之魂。这样就学会了一个新的星之魂力量——弱化。

与此同时桃花公主又来到了守卫的大厅，进入右下角的门见到美食家嘿虎，得到钥匙后来到楼下的厨房。按照食谱做好蛋糕，拿去给嘿虎吃。玩家有机会扮演食神过过瘾了。谁知道辛辛苦苦做出来的蛋糕他居然说不好吃，可恶的胖子懂不懂欣赏美食啊！无奈只能重做了，原来是汀克看错了食谱，正确的配料和工序应该加糖、蛋、面粉、黄油，然后搅拌，放入烤箱烘烤30秒钟，打上乳酪，最后用草莓装饰一下。食诱美食家嘿虎后得知重要情报。

马力欧从嘿虎的玩具盒出来后来到西面的港口，看见一条鲸鱼，走到他背上用锤子敲几下。带着霹雳小妞进入鲸鱼身体内赶走绒毛怪后，就可以乘着鲸鱼朝火山岛进发了，同时开始新了的旅程。　　**（未完待续）**

## 读纸片攻略，得神游礼品！神游精美礼品及小神游海报大派送！

**从本期开始，神游天下将独家刊登由神游官方提供的《纸片马力欧》攻略，同时还推出“读纸片攻略，得神游礼品！”活动，只要您仔细阅读攻略，并回答下列10个选择题，您就有机会获得由神游科技（中国）有限公司提供的每期25份限量版精美礼品及100份小神游海报，您还犹豫什么，赶紧填好答卷寄过来吧！**

**（凡参加此次有奖读活动的读者请自行复印此表格，填写好寄回本刊。请在信封正面注明“神游抽奖”字样并写明你的详细通讯地址。）**

**请选择**

- 我是 □神游机 □小神游的用户 □已经注册了神游俱乐部 □还未注册神游俱乐部
- 正在考虑或准备购买 □神游机 □小神游GBA
- 不准备购买任何神游产品

**请选择您最喜欢的小神游GBA颜色？（单选）**

□ 银色　□ 黑色　□ 纯白色　□ 深蓝色　□ 浅粉色
□ 艳红色　□ 橙色　□ 绿色　□ 半透明　其他——

**1.《纸片马力欧》的主人公是谁？**
□酷霸王　□马力欧　□桃花公主

**2.马力欧最高的生命值是多少？**
□50　□60　□70

**3.桃花公主住在哪里？**
□桃花城堡　□蘑菇镇　□火车王国

**4.马力欧找到的第一件武器是什么？**
□宝剑　□斧头　□锤子

**5.除了酷霸王之外，另一个坏蛋的名字是什么？**
□卡米巫婆　□汀克　□星之魂

**6.马力欧还出现在下面哪一款游戏中？**
□星际火狐　□塞尔达传说 时之笛　□神游马力欧

**7.马力欧的职业是？**
□水管工　□修理工　□砍柴工

**8.神游机目前已经推出了多少款游戏？**
□7款　□8款　□9款

**9.普通版小神游捆绑附送游戏的名称是？**
□黄金太阳　□瓦力欧寻宝记　□超级大金刚

**10.神游科技（中国）有限公司的英文缩写是？**
□iQue　□IQUE　□IQUE







虽然已经晚了几个月，但还是要向大家推荐一下《东京教父》这部作品，今敏的才气在本作中尽显无遗。不过，与其相比，其实我更喜欢的还是《千年女优》呀。

对于许多刚刚开始涉足日本动画领域的人而言，或许常会遇到被突然冒出的个别术语名词搞得莫名其妙的情况吧？别担心，"游戏动漫园"将在后面为各位献上最常见的15个名词解释，希望会对大家有所帮助。

卡伦语

# 偶然造就的作品——《东京教父》

文 冥夜




和宫崎骏、大友克洋等知名制作人一样，今敏的作品同样充斥着一种强烈的个人风格，不管是上两部作品《Perfect Blue》、《千年女优》还是这次要为大家介绍的《东京教父》都是如此。

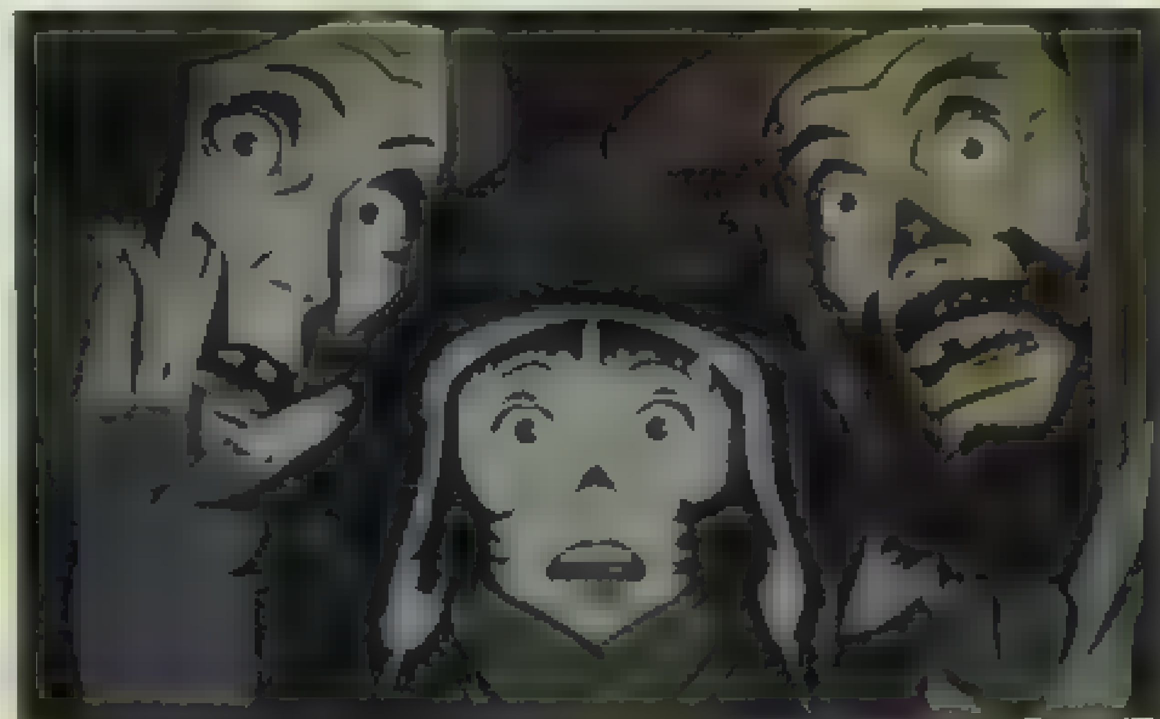
今敏的作品大多以写实风格为主，他注重以人物表情的变化来表达该人物的感情，所以在我们的脑海中，他作品中的人物形象大都是鲜明生活、或喜或悲的。但他最具特色也是最让人为之着迷的，却是他对剧情独特的诠释方式：一种犹如缓释胶囊般，能将观众体内的感情由浅及深慢慢释放出来的手法。就拿《千年女优》来说吧，故事的时间空间虽然错综复杂，一会儿古代，一会儿现代；一会儿现实，一会儿又步入了虚幻，但观众很容易就能被其中的情节吸引住，一直看下去，只是不看到最后也不懂作者想要表达的是什么。就好像散落在盘中的珍珠，用一根若隐若现的银丝串起来，到了剧尾拉起首尾猛地一震，一条完美的珠链便呈现在眼前——前陈往事无不历历在目，此时才恍然大悟：原来故事想要阐述的只不过是女主角将"寻找"这个信念当作拐杖，支撑自己走过那个并不太适合自己的年代这个主题而已。

但《千年女优》的个人风格实在过于强烈，所以真正投入到戏中并深入研究的人实在是少数，这让我想起了王家卫的文艺片。若真的可以这样比较的话，那么《东京教父》则可以看作是一部司空见惯的商业片——但并非是商业片就代表着缺乏内涵，相反，今敏先生似乎想用更容易为人接受的方式来阐述自己对生命、世界、价值的看法。虽然这种转变可能会失去有些已经习惯了今敏那亦幻亦真风格的观众，甚至有人看完这部电影后疾呼：今敏不再是今敏了！但是笔者认为今敏不但没有变，反而在不断成长：如果说前面两作是将虚幻与现实在同一条轴上和谐并存的话，那么《东京教父》则是虚幻与现实的完美糅合！

故事发生在车水马龙、繁花似锦的东京，而时间则设定为安详宁静的平安夜。一个离家出走半年的少女MIYUKI，一个同性恋者却偏偏还带点文风骚骨的人妖HANA，一个典型到可以上辞海插图的流浪汉GIN。三个人像是在东京开辟了一片只属于他们的乐土，与世隔绝，三餐温饱有余，无忧无虑。但这似乎都只是表面上的，三个人看上去并非在享受这种生活：GIN在教堂中那喃喃不绝的满腹牢骚、HANA拥有女人心却身为男人的痛苦、MIYUKI在天台上以向地面的行人吐口水以打发时间的百无聊赖。这对奇怪的组合的生活，却在这天晚上被一个弃婴彻底颠覆了。本来三人大可将这弃婴交给警察的，但这时HANA迸发的母爱（？）却支配了他的理性，让他决意要将女婴抚养长大，二人拗他不过，惟有退一步收留弃婴一晚。

但当天晚上，MIYUKI和GIN看到女婴时不由得联想到自己的过去，而他们的思想也发生了彻底的改变。这里今敏处理的手法十分巧妙，只是利用二人的表情、动作和回忆片断打了个擦边球，不但让这种转变有了一定的合理性，更重要的是吸引了观众想了解二人身世的愿望。当二人早上在公园找到一把鼻涕一把泪地要将女婴交给警察的HANA时，二人却坚决地要帮助女婴找到抛弃她的母亲，并寻求"为什么要抛弃孩子"这个答案。

接下来的剧情可以说完全由"偶然"二字搭建而成了，虽然说中国也有"无巧不成书"一说，但如此多的"巧合"接二连三地出现就太让人不可思议了：先是三人搭乘的列车因交通事故而迫停在中途，列车上的MIYUKI从车门的玻璃窗见到了对面久违的父亲，情急之下惟有跳车，另外二人没有办法惟有跟着跳。紧接着二人又救了一位困在车底的大富翁（说起来，那富翁被困的原因也是离奇至极。）于是三人免去了徒步之苦。再然后三人受富翁邀请参加了他女儿的结婚宴会，谁知那新郎正是将GIN害至如此田地的罪魁祸首，正当GIN正按捺不住自己想要抄起酒瓶上前修理那厮时，另一名暗杀富翁的杀手突然出现了。不幸的是，那新郎当了替罪羔羊。杀手眼见失手便劫持了MIYUKI逃跑，GIN和HANA随后追了出去。但两只脚又怎么够四个轮子快，追了一段路后二人终于被迫放弃。



故事发展到这里终于迎来了第一次转折：GIN突然说要放弃初衷，从这个所谓的"寻母旅团"中退出，结果当然是惨遭HANA鄙视和离弃了。三人各自因为不同的原因分道扬镳，今敏将三人放在如此的处境之下，不免让人怀疑这样的组合这样的命运是否还能顺利地将婴儿送回生母手中。MIYUKI被刺客挟持到自己家中，在路途中的那一连串夸张得让人心寒的环境渲染和刺客家中那浓厚的家庭的温暖气氛形成了强烈的对比，令富豪家那貌似繁华却处处尔虞我诈的生活环境相形见绌，充满了讽刺意味。HANA通过联系出租汽车公司找到了刺客的住所，并决定带着MIYUKI向妈妈桑求助，但在妈妈桑那里三人却再度团聚了——GIN为了抢回被夺的为父女团聚而储存的三万日圆，被不良少年殴至重伤，而刚好被妈妈桑店里的一名舞女发现了并送回酒吧疗伤……出于对还未欣赏过此剧的读者考虑，剧情介绍只能到此为止了，和游戏攻略一样，拙作起的只不过是引导作用，想要真正了解这部作品的精彩还是要通过自己的眼睛亲自体验。

整个故事的发展都在一种轻松诙谐的气氛下进行，直到最后将婴儿交到其母亲手上，但到后来才发现原来收下婴儿的"母亲"其实是一个因失去自己孩子而迷失心智的疯女时，那一场紧张的追逐戏才让人手里捏了把汗，不过其过程其实也是不乏搞笑场面的。

如果说之前的一切偶然都还可以用运气和巧合来解释的话，那么故事的最后，HANA一跃接住婴儿后，虽然抓住了护栏，但眼睁睁看着护栏裂裂，完全裂开后HANA飞降一段后又抓住了宣传画，过程与成龙大哥的某部作品有着惊人的相似之处。正在HANA和婴儿扯着那不断裂开的画做抛物运动时，不知从何处来的疾风掠过人们的双脚，仿佛一只巨人的手掌般，将HANA和婴儿托起，朝阳露出了一角，顿时万籁无声……尽管在这样一部将背景架构在真实的东京的故事中，这样的情节看似有些荒诞，但我根本想不出半点的理由去鄙视它，因为我所渴望发生的正是如此，会有人蠢到去违抗自己的愿望吗？

在这个真实而又残酷的现实社会中，信奉自然法则的人们恐怕早已经忘记了神的存在了吧。"好心有好报"这句话似乎只能在行将入土的老人口中才说得出来。但纵观全剧，一切的偶然所要暗示的似乎正是这个道理。人生并不是按照命运的编排一成不变地走下去的，不需要天崩地裂海枯石烂什么的作为预兆，那一连串奇迹一般的偶然的开始，恐怕正是来自你下一个看似毫无意义的动作。

还有，永远不要放弃希望，就算看来所有的偶然都不足以扭转现状的话，学学HANA吧，使出全部力量奋力一跳，剩下来的一切就交给他吧 那个叫神的家伙。

## 迈入日本动画世界的15个关键词

**1.动画：**将原画中的动作分解成各个均等的时间片段，再把每个片段的图片依次画出，影印到赛璐珞上后播映即可产生“动”的效果，这是动画制作的基本原理。

**2.制作人：**是动画制作的灵魂，所有的工作进度与日期安排均由制作人审时度势而定，他不但要负责处理制作小组的一切重大决定，还要进行一系列的对外交涉事务，以拉拢更多的投资商加入。

**3.监督：**换言之则是导演，整部动画的风格完全由他一人掌握，情节的每一次转折、画面的每一次切换及曲调的每一次变化均能体现出监督本人的创作理念与制作功力。可以毫不夸张地说，如果有着一个优秀的监督，动画就已经成功了一半。如果进一步细分职责的话，监督之下还有着作画监督、美术监督、摄影监督、音响监督等与其协力。

**4.角色设定：**负责设计登场人物的服装款式、体貌特征、表情变化等，鉴于其工作的重要性，通常由业内资深人士担任(漫画改编作品视原作者态度而定)。

**5.机械设定：**有机械兵器登场的动画作品所必不可少的要职之一，工作量也大到令人吃惊。他不但要完美地设计出机械的外形与个性标志，还要逐一描绘出机械各关节的结构连接与运动状态，有时甚至会更细节化地描述诸如喷射引擎如何运转、驾驶舱如何开启乃至雷达系统如何识别敌我等等，专业程度令人乍舌。

**6.演出：**日本动画界的“演出”同我们汉语里的意思有着很大区别，笼统一点说，“演出”大概相当于副导演一类的职务，负责处理一些由于总监督太忙而无法抽身去做的琐碎事情，例如搞定一些简单的分镜场面等，但这个工作也需要很厚的动画制作功底，因此有时演出也会完成一些监督所力所不及的部分任务。

**7.脚本：**仔细阅读剧情后将其以纯粹文字介绍的形式表达出来，内容除囊括各种要素如时间、地点、人物、对白、动作、事件之外，还要顾及许多细节，例如：时代背景、建议音效、表情（动作）变化等。

**8.原画：**按照企划的设计要求，画出主要人物的大体轮廓及概念动作。担任原画工作的人需要有优秀的创作能力、常年不断的灵感以及扎实稳定的画功。

**9.声优：**配音演员，具体职责相信也不用我多说了。在动画市场愈来愈呈现人口爆炸趋势的现在，拥有一流的豪华声优阵容是每一部动画的最终幻想，在恋声癖大行其道的今天，知名声优的号召力无异于所罗门王的权杖。

**10.OVA：**Original Video Animation的缩写，意为“原创动画录像带”。OVA的独特意义在于它并不会在电视里播出或是在影院上映，完全是供消费者买后在家中欣赏的，通常情况下OVA动画的素质要较普通的TV版高出很多。需要注意的是，“Video”一词是各种信息搭载媒体的泛指（例如VCD、LD、DVD等），并不仅是代表录影带。

**11.剧场版：**在电影院内播放的动画电影，制作时投入的资金与人力物力都是第一等的，虽然播映时间大概也就90分钟左右，但制作难度与工作强度照比普通的52集TV版亦不遑多让（有时还更甚之）。同样地，一部成功的动画电影带来的票房收入与大众评价也是无与伦比的，许多具有潜质的新人往往在剧场版中脱颖而出，一炮而红。

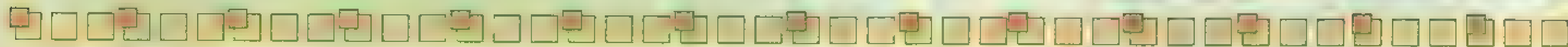
**12.OP：**（OPENING）片头曲。

**13.ED：**（ENDING）片尾曲。

**14.OST：**（ORIGINAL SOUND TRACK）原声歌曲带。

**15.BGM：**（BACK GROUND MUSIC）背景音乐。





### 三大剧场版锐意制作中！

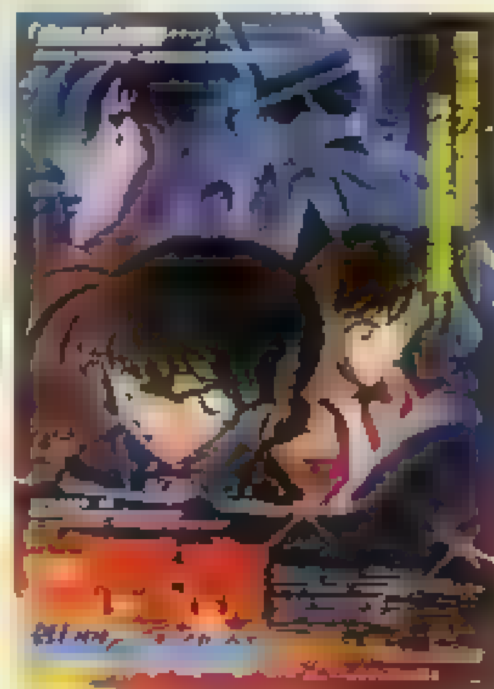
动画大作剧场版化似乎已成为了界内的一个定理，《网球王子》、《钢之炼金术师》及《犬夜叉》三作的剧场版已经预定在2005年内发售，不过三者的制作动机却有着些许不同……



▲《网球王子》的首次剧场版化无疑是集英社在2005年的战略部署中最为重要的棋子。 ▲大红大紫的《钢之炼金术师》怎能不将“金币炼成计划”进行到底？ ▲至于收视率一路狂跌至不得不提前结束的《犬夜叉》……临走前还是能捞一笔就算一笔吧。

### 《银翼的奇术师》再次“窃取”巨额票房！

据统计，《名侦探柯南》剧场版第八部《银翼的奇术师》仅在日本便已拿到36亿日元的票房，是“《柯南》剧场版系列”中最卖座的电影，这一佳绩也使其得以跻身日本动画电影票房史上的第三名。



每年推出一部《柯南》剧场版的“名侦探柯南制作委员会”迄今为止已经累计创造了200多亿日元的票房收入神话，这一记录让其他公司难以望其项背，而原作者青山刚昌也由此连续多年位居“年收入最高漫画家”三甲之列。

### 复归！车田正美的逆袭！




由于《圣斗士星矢·天界篇》的热映，使得秋田书店猛然想起还有这么一个叫做车田正美的大神来，于是便忙不迭地找了个“车田正美漫画生涯30年纪念”的借口，开始新一轮的“余热利用”计划。当大家看到本期杂志的时候，《圣斗士星矢EpisodeG》Vol.4与《风魔小次郎之柳生暗杀帖》Vol.1已然如期发售，同时面市的还有车田正美的自传《不谈人生》——这题目起得当真贴切，车田老师最近的人生的确是没什么好谈的……

《口袋妖怪》剧场版第七部《裂空的访问者》已于7月17日在日本东宝系影院正式公映，本作的主题为“未知的宇宙”，相信这个神秘的题材一定会对观众们产生巨大的吸引力。本作登场的梦幻精灵名为欧奇希斯，编号为No.386，是总386只精灵里的最后一只，号称“世界的主宰者”，稀有度可见一斑。

### 高桥阳一不甘寂寞，《足球小将》特别篇再度出击！




为了恭贺西班牙巴塞罗那俱乐部光临日本进行友谊比赛，足球漫画大师高桥阳一绘制了特别纪念短篇——《足球小将翼·黄金之梦》。该短篇仅有57页，分为前后两部在《周刊青年JUMP》上刊载。在本作中，身属巴塞罗那俱乐部的大空翼与加盟日本J联盟磐田朱比洛队的岬太郎将展开激烈的对决，“《足球小将》系列”的FANS绝对不容错过。

### 《怪物史莱克2》因“色情”遭禁？

在美国取得了火热票房佳绩的《怪物史莱克2》不久前登陆英国各大影院。但这个美国人认为老少皆宜的童话故事，在英国人眼里却成了传播色情信息的影片。英国某知名社会监督团体发出公开声明，提醒家长不要带孩子去观看电影《怪物史莱克2》。该声明称：“影片中出现了一个从男人变成女人的酒吧招待……这个人物的出现诠释了男性和女性的生理现实。”并表示：“这部动画所宣扬的变性现象和传统的家庭价值观有很大冲突。”



据悉《怪物史莱克2》不久前已被国内引进，并由赵薇等大牌明星领衔配音。然而鉴于上述舆论问题，这部动画电影的档期会不会暂时搁浅呢？让我们祝它好运。

主持人：阿修罗

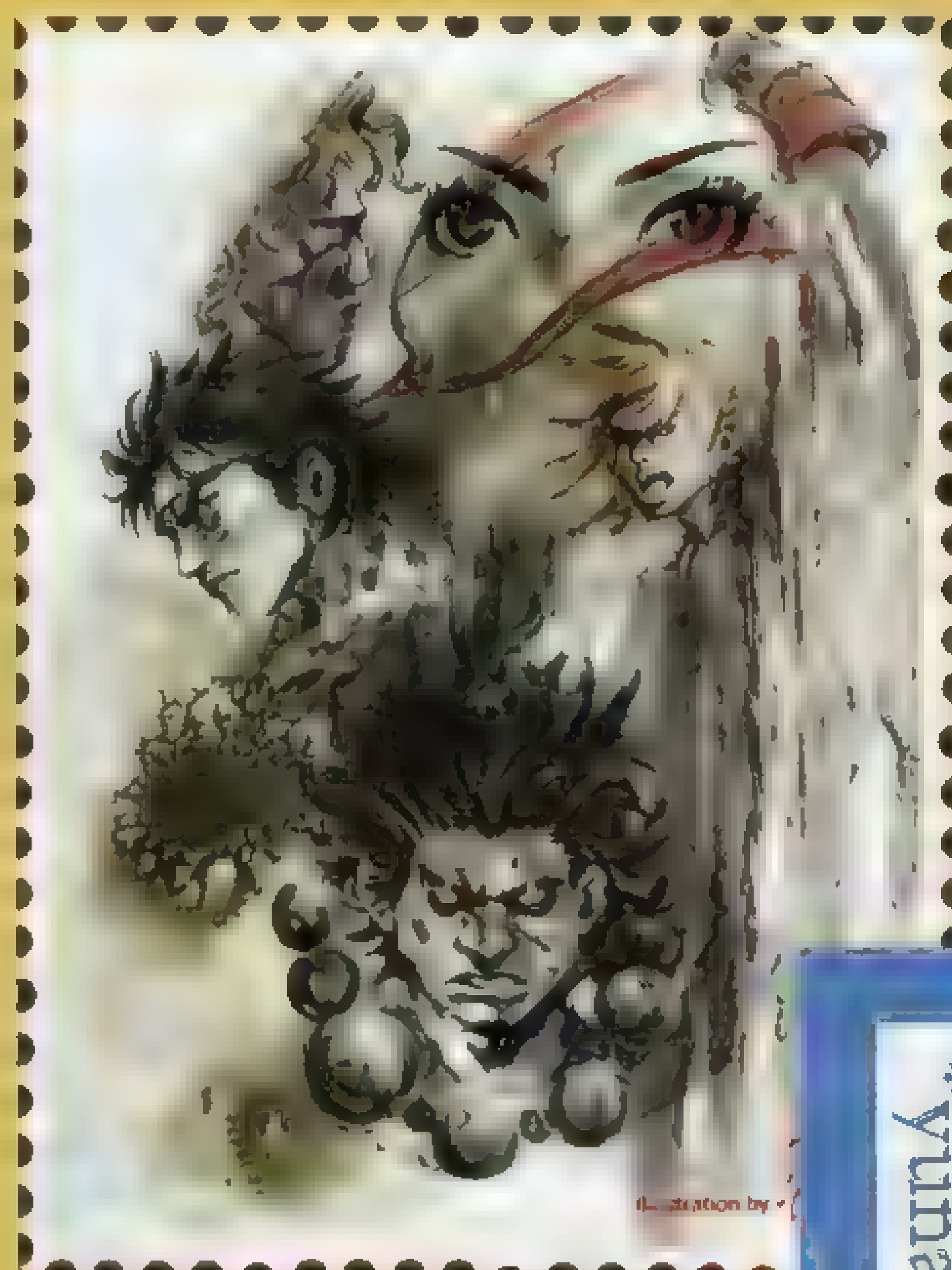
# 游风艺苑 GALLERY OF STYLE

**投稿须知** 形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

## 阿修罗的地狱传言

杰杰最近很忙，来不及画这一辑的《编辑部的故事》了，所以我们请来了新的作者SADAKO>SILVER。画得满可爱的哦！希望大家能够喜欢。

最近阿修罗在忙什么呢？除了制作杂志上的内容以外，阿修罗还在进行新的小编形象设计。虽然阿修罗的画功比起大懒大大差得远了，不过搞搞设计还是可以的。新小编阿迪的形象基本已经搞定了，相信近期内就可以和大家见面咯！



▲配合神作而出的画作。背后的紫皮人是GILL吗？那双大眼睛又是谁的？

武汉·董绍华

北京·赵正




▲阿修罗对汽车不是很在行，不过却可以看出来这幅图画得非常棒！金属的质感和流线型的车身非常有味道！

佛山·Elena

◀卡哇伊～看到这么可爱的小胖尤娜，阿修罗真想上去捏两把！哎？为什么我感到了强烈的杀意？（泰达：……）

北京·胡贺



▶好像和我印象中的爱德有点不一样哦！难道是Another版的？



▶KAZUYA版的左助，很成熟的样子，像个大人！这样看上去发型很酷。

南宁·fs渚熏

南京·KAZUYA

◀忍者配樱花，果然是时代剧风格的呀！背景的效果处理得不错！



# 编辑部的故事

## 敲鼓的诱惑




本篇的阅读方式为从右至左



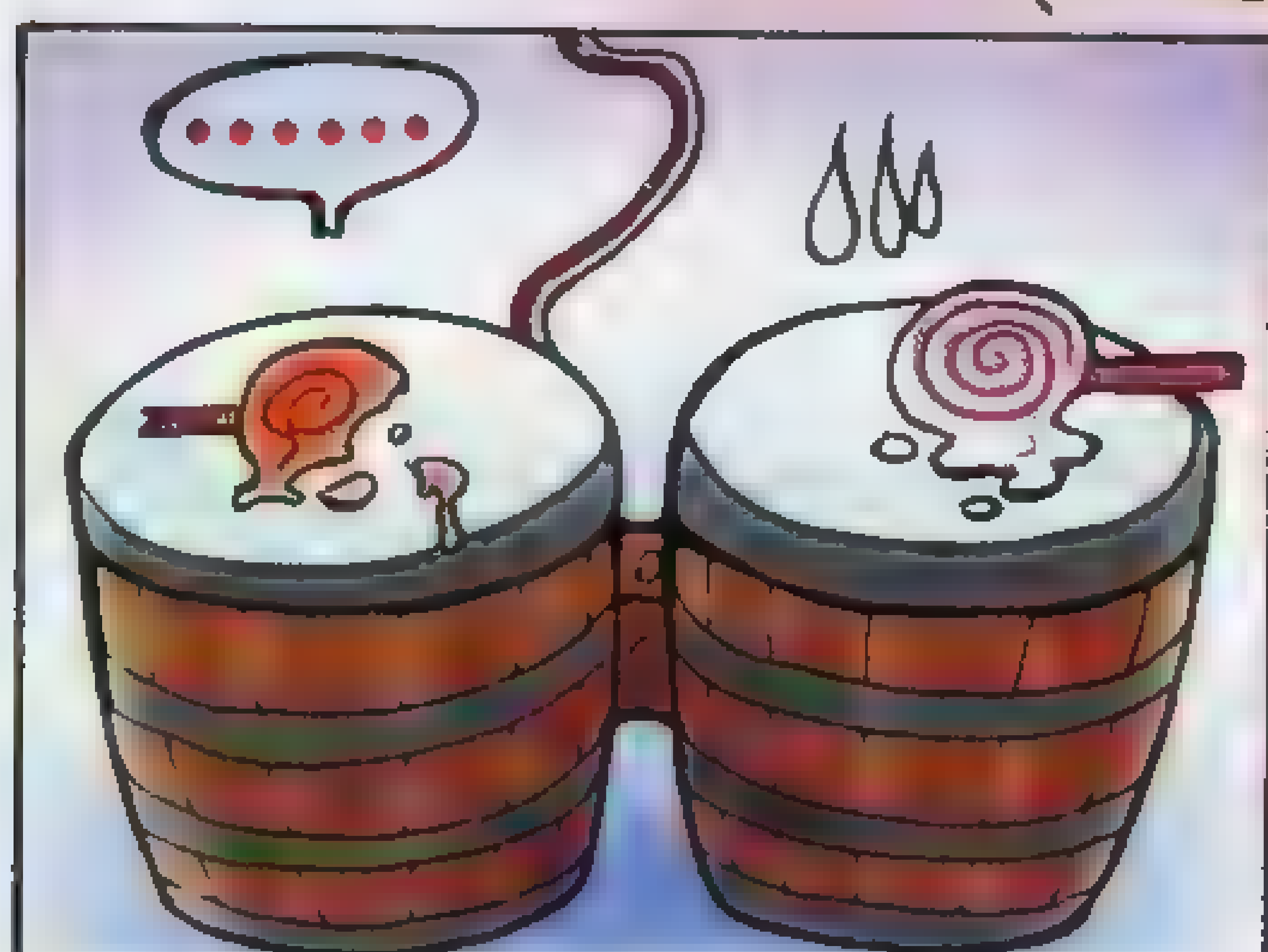










胜负师：暑期对于很多玩家来说是难得的游戏长假，之前没机会接触的、没时机通关的游戏都可以一一补课。所以这次特别选择了两篇二线游戏的评论，一个是被朋友称之为“时间杀手”的《怪物猎人》，另一个是“FANS向”的《攻壳机动队》，看过之后有兴趣的朋友可以尝试一下。另外，如果有空的话，不妨给自由谈投投稿吧！最后则是衰神newsoul对于常为人所争论的Core User和Light User的一些看法，对于一些玩家正确理解两者之间的关系提供了一定的参考意见。

# 曾经，有一个视“生存”为惟一的世界

文 冥夜




很难想象现在还能再看到没有经验值和技能提升的ACT游戏了，不知何时开始升级和学习技能成了贯穿动作游戏的重要课题，也不知什么时候开始我们已经习惯了这样的游戏方式：夜以继日的杀敌升等级以及学得那似曾相识了无新意的技能。印象中，从小杂鱼到大奸人，除了动动手指头扣动扳机外什么也学不会的英雄，似乎只在吴宇森的电影和上个世纪的清版过关游戏中见过。但偏偏现在却有个叫Capcom的老牌游戏公司教出了这么个逆天的小P孩——《怪物猎人》。

游戏中，从一星级的小儿科到隐藏关中不可能的任务；从背负着流动粮库这个重大使命的草食龙到有“森林技安”之称的火龙，己方人物的体力槽和血槽从来都没有哪怕一丁点儿要上进的意思。（别怀疑，在下用千分尺量过。）除非你装备了加体力或血槽上限的盔甲或是服食了有此类效果的药物

虽然算是一种变相的升级，但制作此类防具和药物绝对是一项浩大的工程。药物的话倒还好说，除了每过关一次都会复位这点让人烦心点外，材料什么的几乎都不是什么值钱的玩意儿。倒是装甲，不但穿上同个系列的全套才能出效果，而且附加的效果和提升的能力也不大明显——如果你想换上装备后就可以配上蔷薇花簇背景外加女王狂笑把火龙脑袋踩在高跟鞋下转啊转的话，在下还是建议你玩RPG去吧，这个游戏很危险“滴”。

那么逆天的《怪物猎人》被天罚轰杀至渣了吗？虽然至今为止在日本方面只有27万套左右的销量，但对于一个初代游戏来说，这张成绩单交出来至少不用体验Capcom高层亲手料理的“笋条炖猪肉”的“地狱美味”之旅了。更何况《怪物猎人》还是一款线上游戏，想想看《FF XI》刚发售时的惨状吧。不过，这款游戏是注定不会遇到与《FF XI》同样的遭遇，因为她在支持在线游戏的同时也同样可以线下游玩：孤军奋战固然单调，但其中的乐趣却丝毫不逊色于线上模式，反而那难以言喻的孤单和无助刺激了人们想通过网络找寻伙伴的欲望——不知道你怎么想，笔者现在可是做梦都想着搞一套上网套件体验以下久违了的战士之间的友情。

游戏那舍弃了需要付出大量财力和精力的升级系统令它在时下泛滥成灾的网络游戏中大绽异彩。不错，这也是笔者玩过的第一款个人技术比经验值重要得多的网络游戏。毫不夸张的说，就算将你全身上下换上最强装备，前几次讨伐火龙十有八九还是会横着回去——别说是火龙，就算是级数较低的大怪鸟或是沙龙也未必能全身而退，因为每种怪物都有自成一格的移动节奏、攻击方式，乃至性格、脾气、生活习性等，同一招对它们是没用的。但是随着战斗回数的增加，再对付同一种怪物的话就会发现它们好像变弱了。比如说，笔者用同一套装备与大怪鸟作战，第一回是铩羽而归，第二次勉强可以应付。直到现在可以脱个精光（并非“裸战”，而是卸下全身装备，大家别想歪了哦^_^ 某猫：我看想歪的人是你……）在5分钟之内将其料理成素材。笔者怀疑游戏是否隐藏了升级系统，于是就劳烦一下我们可爱的ケルビ来做了个攻击力测试，结果发现除了血槽和体力槽这些直观的数值之外，攻击和防御力根本就没有提升过。其实我们的确是升了级，只不过升级的不是在游戏中操纵的那个傀儡，而是我们自身，与怪物战斗的过程中我们通过对怪物情报的了解，从而采用更有效的方法和更精确的动作来战斗。或许比起那些只显示在人物头像下方的数字，这才叫当之无愧的升级吧。

装备收集一直以来都是网络游戏一个不可或缺的系统，想想看，穿着一套华丽罕见的装备招摇过市的时候，只要看到那一双双充满血丝的双眼和藕断丝连的口涎（某编：你看得到？）就已经暗爽到内伤了……说到底还是虚荣心作祟，觉醒吧——道德！同样作为一款线上游戏的《怪物猎人》，也有着近28套100多件装甲配件和5种武器以及丰富多彩的采集素材，而且装备在身上的装甲也是会在动态画面中直观表现出来。如果你性格刚烈，行事风火，那么大刀系的武器和加强攻击力的装甲将会很适合你，在美丽的夕阳下挥洒你的热血才是兄贵和“热血马鹿”的生活方式……只是大刀的重量实在不轻，过马路的时候记得朝左右两边还有天上看看……小心了。如果你喜欢华丽美型地将对手送往黄泉的彼岸的话，又或者你觉得一刀刀将敌人的肉割下来很有快感的话（危险人物……），片手剑系列和高防御力的装甲将是你的不二之选，只是在你踏着华丽的舞步用鲜血将敌人净化的同时也要注意，被恐龙尾巴绊倒是一件很糗的事；如果你觉得暗箭伤人卑鄙无耻这些字眼很顺耳的话，那你不妨考虑一下用弩外加加快装填速度的装甲，只不过你要做好打持久战的准备哦，跟大刀的攻击力比起来，弩顶多算是射BB弹的玩具枪而已……如果你硬要说长矛和锤子“最高无敌王道究极”的话我也无话可说，老兄，在那条布满荆棘地雷熔岩硫酸池热感应枪般壮绝的路上千万要多保重……

素材收集和材料的调和也是游戏的一大乐趣所在。与高级怪物的血拼虽然只有几十分钟，但战前的准备却要花费几个小时甚至更多的时间。而采集素材的过程也完全可以看做是中学生的一次夏令营活动——掘矿、捕虫、采药、钓鱼等一应俱全。只是游戏中还包含了诸如屠杀、剥皮、割肉等限制级的特别活动……而调和则完全满足了人类的好奇心和创造欲，只是因为这个世界上有“攻略”这个东西的存在，所以这个系统实际上并没有达到它应有的效果，变的有些鸡肋了。回想一下，惊觉原来自己大部分的游戏时间都花在了素材的收集上面，或许以后可能出一个《怪物猎人——我的暑假 特别篇》吧……穿上独角仙的表皮制作的盔甲，用优质橡皮筋勇敢地和后山的大黄战斗吧！渴了累了喝X牛！被咬了就啃棒棒糖吧！只是走之前麻烦你先把鼻涕擦擦。

总的来说《怪物猎人》是一款值得一玩的游戏，惟一的缺点便是难度太大，被蹂躏糟蹋是家常便饭，长此以往很难保证你不会对皮鞭蜡烛和御姐产生兴趣，笔者现在便是个泥足深陷的活例子　　每天一回去一定要在广阔的草原中张开双臂飞奔投入到火龙大叔宽广的胸怀中，接受大叔烈火般炙热的爱情……而且游戏中的任务也不全是战斗，其中有些用不着战斗的任务难度反而更大，比如说那个抱三颗草食龙蛋回营地的任务吧，那种离目的地仅有一步之距，蛋却无缘无故摔碎的感觉真的是欲哭无泪，现在回想起来简直就是噩梦。




就算你对ACT游戏苦手也可以当做旅行般去感受一下，因为游戏的画面和背景相当精致且壮观，最重要的是，我们这些沉睡在和平之中的躯体是否也应该偶尔唤醒一下，去感受下除我们人类之外的生物所坚守的那一条叫“生存”的法则了呢？

攻殼機動隊
STAND ALONE COMPLEX

# 后信息时代的孤独战斗
## ——攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX

文 死毙德

与现阶段被游戏界大肆翻炒的人气动漫作品不同，《攻壳机动队》连同这次的《攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX》（以下简称《攻壳SAC》）在内一共只两度游戏化。早年的PS版《攻壳机动队GHOST IN THE SHELL》以射击游戏的形式初登场，乘着漫画和剧场版的余波，除了剧情较为单一缺乏深度之外，各方面都颇得好评。时隔七载，在TV第二季GIG放送和剧场版2 INNOCENCE公映的今年，SCE、BANDAI和Production I.G合力推出了这款与TV版第一季同名的“《攻壳》系列”游戏新作。



而在《攻壳SAC》正式发售前，公布的主角CG造型就让一部分原作死忠很是失望，大呼神形皆不似，加之在日刊《FAMI通》以一分之差殿堂未入，成为发售日前的不祥之音。之后待到发售，第一时间入手的玩家又大呼视角糟糕，尤其抱怨射击时缺乏自动瞄准，似乎更是给人在印象分上大泼了一瓢冷水。但是实际上，《攻壳SAC》，从系统到剧本甚至角色造型其实都是一种渐入佳境式的慢性中毒，需要细心体会。

虽然操作的繁琐确是直观感受，但看似复杂的键位设置却都包含着丰富实用的动作技巧，熟练之后很是爽快。而屡屡遭人诟病的无法自动瞄准问题，解决起来也并不困难，因为《攻壳SAC》本身即不讲究射击的精准，一枪爆头在大部分时间内也只是敌方狙击手才有的专利。活用跑动射击，右摇杆只略微调整一下准心就能很好地应付大部分枪战。近身的格斗战也因为最后一击的慢镜表现，更加之装备スタン后随出招释放出的高压电火花而显得炫目度十足。这般“ONI式”的射击＋格斗，两种元素之间也有着极好的平衡，根据敌人的不同状态调整不同的攻击战术也是游戏的乐趣之一。主武器的携带限制和道具的即得即用乍看上去似乎是缺乏自由度的表现，但在游戏进行中却很能和剧情的环环相扣及战斗的紧张火爆氛围相匹配。加之公安九课本身就是紧凑的精英组织，不适合累赘的大量装备，这般的设定也可说是非常贴近原作的。期间出现的枪支可谓多矣，实用度也都因关卡需要而各有差异。而敌人的类型数量和游戏难度也都会影响武器道具的使用，一味地机枪扫射和近身格斗是不能解决问题的，各类副武器和道具的活用在四面楚歌的战局下都能起到一发逆转的效果。有些可惜的是热光学迷彩的时限较为苛刻，让人无法体会到如原作那般彻底玩弄敌方视觉的快感。



作为原作核心设定之一的电子脑入侵，在游戏里也可以算得上是点睛之笔。无论是解决高台狙击手还是入侵固定炮台和武装直升机死磕，都能让玩家充分享受HACKING的乐趣，而采用齿轮卡合的入侵方式在难易程度与随机性上也都让人容易接受。能够入侵的敌人一般也都处在较为关键的地点，入侵后敌人的体力设置也很实际，虽然不够玩家进一步折磨的……但至少也在平衡性上有个交代。

本次的《攻壳SAC》虽然采用任务制，但因为剧情的紧凑和读盘的流畅显得异常连贯，没有一般任务制ACT那种明显的断断续续感，游戏流程也较为适中。对应不同的关卡，素子、巴特和塔琪克玛都有登场，角色之间的特性也表现得非常明显。一共的12大关在场景地形设定上极其出彩，相当数量的关卡对跳跃和攀爬技巧提出了严峻的考验。这种侧重到达特定地点的解谜方式环环相扣很是自然，还给出了指向标弥补了一些视点缺憾。部分特定机关都处在较为猥琐的地区，乍一看似乎根本无法到达，更有甚者还会因其特殊的地形造成一定的路线错觉。其实只要找到着力点，利用攀爬和三角跳均可顺利完成，整个解谜过程也充满了原始的找路乐趣——尤其对于不看攻略自行寻找的玩家来说，定能有更加深刻的体会。同时，出现在各个关卡中的敌人类型也极为到位：仓库内的敌小队，OFFICE大楼上的狙击手，楼宇之间的蜂型攻击机器人，室外开阔平台上的重火力炮台，试验工厂内的Arm suit和思考战车。美中不足的就是AI普遍太低，虽然不幸遭到围攻定会很费血，不过通常都是一边受到攻击之后另一边茫然不知所措。这在HARD难度下也并未得到很好的解决，敌人只是会略微加强一下警觉性和小队战术而已，当然这点上定是无法和“《MGS》系列”相提并论的。值得一提的是狙击手这类兵种，具有绝对的一击必杀，而且无一例外地都学会了类似《兵临城下》的空中开花特技，让人连紧急回避都防备不及。这点自然也是严重地切合原作精神——即便是素子这般的牛人少佐，连Arm suit都捏不爆踩不碎的昂贵合金脑壳，只要碰上狙击手就只剩连头带脖子被打飞的份了，直接造成漫画、剧场版、TV三作结局中均被爆头的惨剧……这次也是同理，不过好歹能留个全尸。（＝ ＝）

在整个游戏流程中虽然只出现过三场BOSS战，但都各具魄力。尤其是第9关入侵炮台炮轰武装直升机，最后从平台边缘一跃进入直升机内部——此情此景足以刺激得令人捶胸顿足。而最终BOSS战对剑菱重工的重火力多足坦克，其场面出乎意料的火爆爽快，硝烟弥漫中弹壳四溅——借由配乐营造出的最终战气氛更是投入度满点。不过素子姐姐妄图跳上坦克开盖子的恶习在最后还是没有得到彻底根治。

谈及配乐，《攻壳SAC》的音乐担当虽然并非TV版的菅野，但在气氛营造上也自有一套。各类偏向冷金属基质的电子乐和相应关卡的环境氛围配合的非常之好，紧张刺激的战斗主题也着实让人为之振奋。画面效果方面相当不俗，很多特效表现都很是细致，诸如电光四射的慢镜头以及子弹射中金属架溅起的火花。场景处理也是干净利落，尤其最后一关开阔的金黄色田野让看惯之前冷峻关卡的玩家眼前一亮。先前被部分原作死忠抱怨素子和巴特的3D造型没有韵味，实际上这般的人物建模可谓极有功底——线条明确结构清晰，丝毫没有某些游戏中人物形象发面的感觉。也许《攻壳》过于电子机械化却又蕴涵着清晰的现实纯度的世界观，确实未必适合时下流行的卡通渲染。所以，虽然以往赛璐璐风格的动画角色3D化失败的例子很多，但至少在本次的《攻壳SAC》中算是成功的。

与1997年的PS版不同，今度的《攻壳SAC》在剧本方面非常用心，也是这部FANS向作品的最大亮点。由TV版原班人马负责的原创脚本，紧凑且富有张力。游戏进行中虽然穿插大量对白但却丝毫没有那种为了剧情而剧情的刻意冗长感，精心编排的对话和连贯的情节设置让整个游戏看上去就像是一部实实在在的OVA作品，而且的确是如假包换的《攻壳SAC》的OVA。以“STAND ALONE COMPLEX”为名，承接着TV版的世界观设定，涉及到第4次世界非核战争。而游戏中围绕的MM米问题实际上和TV第二季GIG中着力叙述的难民问题有着极深的渊源，同时又处处可见第一季《攻壳SAC》的相关背景提示，有着承上启下之妙。

游戏最初，屏幕上映现的几行文字其实就是对STAND ALONE COMPLEX世界观内涵的基本诠释——这也与TV版《攻壳SAC》开头是完全相同的。在此之后，故事全面展开——追查陆自废弃武器被秘密倒卖的公安九课、5年前就已经被害如今却再度现身的大学农业教授、足以缓解世界性饥饿危机的新型MM米、突然宣布独立的军方基地东北自治区、消失不见的自治区实质掌权者、被疑似素子的谜样人物杀死在实验室中的MM米专家、秘密的地下义体生产工厂、威胁农水省的污染米种植园……这些看似不着边际的线索暗示随着故事的进行发展，就如同HACKING的齿轮般逐个卡合，进而带着攻壳特有的火爆和跌宕，慢慢抽丝剥茧式地呈现在众人眼前的事件真相：是见到有利可图便强行揽权的农水省，是不甘心就此舍弃死去的弟弟理想的姐姐，是虽处科技高度发达的后信息时代但却混乱孤立的人类灵魂——GHOST IN THE SHELL STAND ALONE COMPLEX。



而结局将至之时，两个少佐打得不可开交，赶来的巴特在无法辨

别敌我的情况下，大喊MOTOKO……随着枪声响起，陆羽大坝的蓄水喷涌而出，被淹没前一刻的最终BOSS，自治区区长的田上トツミ，口中呼唤的是弟弟矢泽的名字，孤独战斗着的灵魂连同她苦心经营的野望之地东北自治区一起沉入了水底——直升机盘旋在空中，草帽浮出水面，迎着阳光缓缓漂流而下……

秉承神山健治的监督特色，雅俗共赏的《攻壳SAC》，在冰冷色调的外壳包裹下却总能呈现出值得回味的火一般的热血和煽情。"伙伴以上，情人未满"的两位主角在攻壳的世界中每每都有成功的刻画。开心地调侃素子的巴特、目睹了假相却仍然说着"我相信你"的巴特、情急之下大喊MOTOKO的巴特，以及最后尴尬地解释着的巴特——GHOST IN THE SHELL般的认真，STAND ALONE COMPLEX般的细心，还有INNOCENCE般的温柔。而屡屡抱怨巴特行动迟缓、爱理不理的素子，那个面对田上充满着理想被强行夺走后不甘心的愤恨斥责，平静的回答"我们是为我们自己的正义而战"的素子，贯穿始终的依旧是冷静到冷酷的行事作风。除了那句经典的"あらそ"显得轻松又自然之外，从她身上体现出的无一例外是一种寄托着立足于自身战斗于自身的孤独存在感，一种STAND ALONE COMPLEX的生存状态。



在《攻壳SAC》中，承接着原作世界观设定的角色间对白之繁多，背景之深邃，涉及到的专业词库之庞大，还有那些仿佛DNA螺旋般缠绕缴合在一起的政治利害关系，都足以让初心者掩面而逃……不过好在游戏归游戏，进行当中随时可以查阅对话资料和任务提示，甚至连术语解说都分门别类，极其详尽——完全可以到达翻拍后变成解惑书骗钱的目的。

作为今年内较为重头的人气动漫游戏化作品，此次PS2版的《攻壳SAC》很好地再现了原作的精髓，慢性中毒的操作感与战斗系统配合上火爆刺激的场面和多变的对敌方针给人留下了极为深刻的印象。虽然视角问题也十分明显，甚至会让部分玩家晕到吐，而且在游戏难度和隐藏要素收集方面都远不及PS的前作，但却足以让死忠、"伪非"包括不知晓《攻壳》为何物者都有机会乐在其中。所谓的日刊评分和来自他人的第一印象，和自己的切身体验相比，那简直是浮云一般的存在啊！同时再比较其日本本土10万左右的销量——看来这的确算是一部成功的游戏，虽然不够一线资格，但也并非简单的小品。然而，我要说，续作可一定要推出啊！

# Core User的力量

文 哀神 newsoul

Core User，重度消费者，在游戏业是指在游戏的时间、花费以及了解上均高出一般消费者的核心消费群体；Light User，轻度消费者，在游戏业中特指对游戏了解不深，在游戏上的花销也较少，把游戏作为一般性消遣品的消费群体。作为目前游戏业的王者，当年的SONY就是凭借将市场营销中的消费群概念引入游戏业，大力发展Light User来一举奠定了在游戏业中的地位。任天堂前任社长山内溥就曾说过，"也许真正的核心玩家不过300万。"得Light User者得天下，这已是人所共知的事实，那么，Core User的作用是否便可以忽略呢？我认为，虽然决非决定性的消费群体，但其在游戏业中的作用仍然不容小视。

无论是主机还是游戏，其发售初期的重要性不言而喻，而在这期间的消费主力，便是Core User。当年的次世代战争初期，SEGA在硬件、软件和自身经营能力均不如对手的情况下，SS仍能和PS卖得不相伯仲，"30万SEGA铁杆"功不可没。同硬件一样，那些并非明显"CU向"的游戏如能得到众多Core User的追捧，对Light User会产生不小的模范效应，不仅会使软件硬件的销量上升，Light User对游戏品牌的认知度亦会大幅上升，无形中起到了巨大的宣传作用。



▲世嘉的游戏总是让人感觉很CORE。

作为大众了解游戏的最普遍途径，媒体对Light User群的消费有着重要的导向作用。而杂志，电台作为主要传播媒介，其操纵者除了游戏厂商之外，便是编辑与撰稿人了，这些人，无疑均是Core User。比如不少小卖店就是依据《FAMI通》的游戏评分来进货；SS时代的SEGA也曾通过"买分"这样为人不齿的手段来为本厂游戏提高销量；前段时间Xbox的划碟事件也曾一度在互联网和媒体的大肆宣扬下搞得微软灰头土脸。即便是Core User，在评价某个游戏时，也是时常将杂志评分挂在嘴边。媒体——Core User的宣传作用可见一斑。

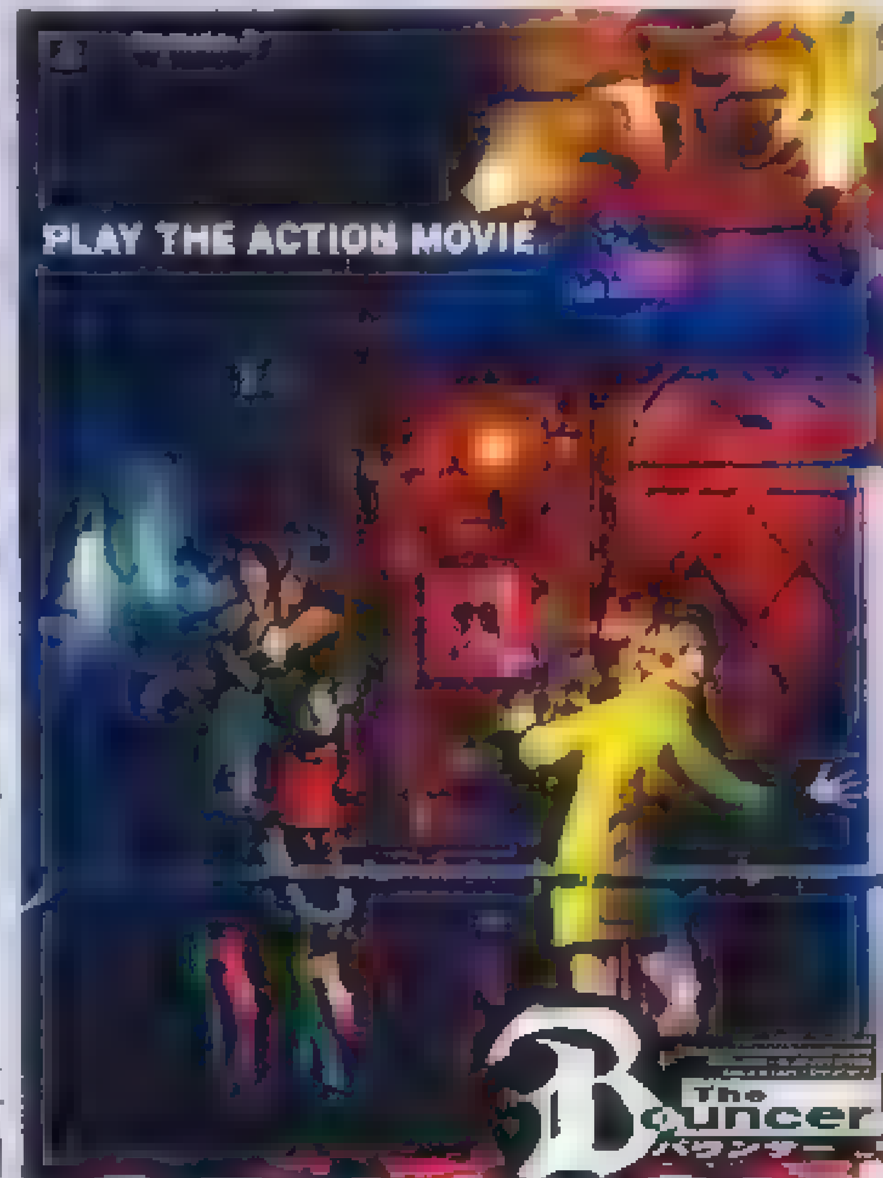
为PS的成功力下汗马功劳的前Namco社长中村雅哉先生曾经无奈地感叹，"SONY所大力拓展的用户，也许100个人里也不会有1人买我们的游戏。"Light User的性质决定了在游戏的消费上，等数量Light User决不会高于Core User。游戏产业是很特殊的，硬件无需赚钱，甚至可以赔钱，其盈利完全依靠于软件这已是常识。在主机与本销售的情况下，软硬件比率过低可以说是很不划算的。再者，培养Core User虽然困难，但Core User群却相对不易流失。而Light User易得易失的特点，首先有违游戏业靠软件牟利的铁则，其次由于其不稳定，不确定性，使得厂商在产品的销量预测、决策、战略上都会产生很大偏差。

众所周知，以动画、漫画、游戏为代表的文化商品、周边产品是其盈利的重要途径，动漫界向来就有"以周边赚钱"的说法。而诸如首办、模型、CD等周边所面向的主要消费群体仍然是Core User。因此虽然在数量上Light User占有绝对优势，但Core User仍然厂商利润的重要来源。

品牌是一个企业极其重要的无形资产，游戏业也不例外，每个厂商的品牌都会有其特定内涵。同其他商品仅通过包装广告等单一性手段来宣传相比，游戏更能通过自身内容来多方位塑造品牌。对于一般消费者来说，选择游戏的主要依据除了第一印象，周围人的评价之外，游戏和厂商的品牌不容忽视。可想而知，当一个平时接触游戏不多的Light User，在某个游戏中找到和自己兴趣、世界观的共同点后，自然会将对这个游戏的喜爱延伸到厂商，甚至游戏这个娱乐形式上，久而久之便成为了Core User（大概第一批Core User就是这样产生的吧）。我想，如果可能的话，每个厂商都会希望玩家成为自己的Core User。可以说，企业树立品牌的目的之一便是争取和发展Core User。同时，对品牌的忠实导致Core User在消费上的盲目，使Core User在企业困难时期或决策失误时会起到不小的作用。SEGA的那个超级耗电的GG（装满6节电池只能用两小时）仍能卖出100万台，这和SEGA的铁杆阵营是分不开的；品质低下饱受恶评的《保镖》居然能够卖出40万份，除去华丽的画面和厂商与媒体的幕后交易，Square这个品牌起了关键作用。

此外，某种程度上来说，Core Users对游戏的要求不高，他们可以忍受粗糙的画面，可以忍受系统的缺陷，可以忍受游戏的难度，可以忍受系列新作的毫无创新，甚至可以忍受系列某作的失败而继续对续作予以期待……而Light User们就难伺候得多了，画面要好，音乐要棒，不能玩不懂也不能太难，每作都得是精品不然决不再甩你……Core User可以说是冷饭作品的惟一购买群体——由于是冷饭，低成本是首要条件，宣传上没法做大，画面也不能太好，"回归原点"、"找回感动"成了旗号。这样一来的冷饭作品便把Light User排斥在外了。仅《超级马里奥》便狂卖了50万份，"《FAMICOM MINI》系列"的热卖成为日本游戏业的最大亮点。Core User，已是如今这个普遍疲软广泛翻炒的游戏业中一根坚强的支柱。

以上是我的一点肤浅看法，我不是专业分析人士，更无法做一些市场调查，Core User在游戏业的作用没办法说得确实。但有一点是可以肯定的：Core User决不是可有可无的群体，过分重视LU忽视CU对游戏业是极为不利的。2003年日本游戏市场的用户数量继续增加，但市场规模却比2002年降低了12%，仅为1997年最高峰时的60%。我把这看成是Core User流失的结果。电子游戏是科技发展的必然产物，是新形态的娱乐形式和新艺术，它终会像电影一样为人们广泛接受。




▲《保镖》的成功归功于FANS的力量。

个人以为，拓展游戏用户不应操之过急，应稳扎稳打，更多的靠游戏本身的乐趣而非空泛的宣传和在游戏制作上对Light User的妥协来吸引人们。这样，不但风险会降低，也有利于提高软件厂商的自身制作实力，无论是在规模上还是在游戏的自身品质上，将游戏业引入正轨。

# 互动信箱

如果你喜欢UCG，不要吝啬任何一个赞美；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有不满！

良好的读编互动才能造就优秀的杂志

广东135****0202：我只有一个问题，你们真的聆听读者意见了吗？希望你们时常这样问自己。

1 致信件
2
3 中国移动的手机用户发送DC 意见与建议 到33557770

## 对8A特快专递写法的意见

湖南田雯：《星际传奇2》的介绍方式很不错，游戏的优点完完全全展现在玩家的面前了，但同时缺点也是很明显的，就是太繁杂了，文字多，图片少，介绍不简洁，不太适合所有的游戏，我觉得只要每期用这种方式介绍一两个就行了。

上海137****2972：《星际传奇2》的“特快专递”不错，这种形式把游戏的特点和好处都写了出来，我看完后就觉得跟玩过了一样。不过最好把游戏的基本模式仍然介绍一下。

天津137****1588：本期“特快专递”内容不错，但排版如果按主题来分块看起来更清爽。整块的文字读起来有些吃力……

## 对8A新版式的看法

上海陈骥：本期UCG又改版了，感觉不错，希望UCG以后还能为读者带来更大的惊喜！以人为本(笑)！

天津claire：很欣赏本期版式的变化，不但信息量大而且插图多了，尤其是读编往来还多了一页，让我们和编辑更贴近了，妙迦，绝赞！

广东137****8795：我觉得贵刊的排版从来都有点乱，有点让人无所适从(虽然在之前改进过)！其实我周围看贵刊的朋友都有同感，希望各位编辑为了广大群众的利益多斟酌一下！谢！望接纳！七一快乐！

东莞王笛：改变总是好的。如果只是版式变漂亮，而内容空泛如白纸，再花哨漂亮的版式也只是个花瓶。

成都项莲华：本期的版式变化对我们读者来说感觉上越来越细了！我喜欢这样的变化，但有一点要注意不能乱！

读者的意见我们也会铭记在心的，我们不会因为版式的……了最重要的内容质量。

## 评8A有新意的栏目

南京hsc：本期增加的“绘梦人”栏目实在是太棒了，想到以后可以看到那么多美图，忍不住要……算是这期最好的改版了。



本期为读者准备的礼品



GBA SP 1名



金属封面笔记本 5名

超Q版小编形象随意贴 随机2款/人



100名

问

1.您认为本期的封面有吸引力吗？您是否喜欢？

2.您喜欢本期的赠品吗？

3.您喜欢本期的特别企划吗？

4.您认为本期的攻略做得如何？有什么不足或错误吗？

5.您对本期的GAMEHALO有什么意见？

6.您认为哪些小编给人谦虚进取的印象，哪些小编缺乏谦虚进取的精神？

福建135****2255：这期的“自由谈”很不错，多哥亲自上阵，另外那篇《护卫心得》搞笑的文风我很喜欢。

天津孔繁冬：本期既有新意又喜欢的当数“新作发售表”，其中的游戏推介最为喜欢，希望以后能增加介绍的内容和数量。

## 对8A封面和赠品的意见

广东吕学成：本期封面绝赞！淋湿身的爱德华加上底色为绿色，发挥出三重功效：有清凉感、能保护视力还能吸引动漫迷！赠品也很实用，继续努力啊！

富川秋枫叶：8A封面可真清爽啊！这种绿色比上次那种清爽多了，又不刺眼，又不沉闷，超爽！超清凉！

南宁梁田：封面虽然给人一种凉快的感觉，但是太过于单调，应该适当增加些东西。赠品虽然实用，但针对记忆卡的贴纸太多了吧，再说以前也有过类似很多的赠品。希望下次赠送贴纸时不要太针对某样物品，要考虑到更多方面的用途。

汕头Dovan：这期赠品应该要有台历才对啊！上半年的那本已经用完，怎能没有下半年的？下期补送！

广东135****1967：毫无意义的游戏标题贴纸也叫赠品？除了记忆卡外还能贴在哪？一点观赏性也没有又何来“多用”？反思！反思！

沈阳于诗雄：赠品的质量实在不敢恭维！摸两下就掉色了，而且插拔记忆卡几次后贴纸都快磨烂了。

北京138****5933：赠品太老套了，建议赠一些有新意的东西。

## 对8A特企的意见

西安张家玮：我对“特别企划”没什么兴趣，这次的“特别企划”闷死了！很无聊！写点有趣的文章吧，一眼能勾起人兴趣的文章。其实我对这次“特稿”很满意，太酷了！

曾纬：“特别企划”里的“十大”文章好像已经写了很多期了，其实我并不是批评它，这种关于游戏历史和游戏文化的文章是很受欢迎的，不过有时也要改变一点好！

## UCG期待着读者们的意见和建议

所以我们创办了这个“互动信箱”栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。我们每一期都会从回答本期调查问题……的读者中……抽出……获得礼品。

请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留……发放礼品。

四川成都 项莲华

# 读编往来

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn 短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770
网站留言：登陆http://www.ucg.com.cn后，点击页面上方的“意见”

栏目主持 纱迦

☆近来收到很多老读者的来信。这些昔日的铁杆玩家，如今已经走上工作岗位了。大家表示，虽然工作后就可以有更多闲钱来买自己喜欢的游戏，但也再不能像过去一样有充足的时间来玩游戏了。回想起三年前自己刚走出校门的情景，纱迦也是感触颇深。在此祝愿大家一切顺利！

☆《游戏·人》第八辑如期上市。本辑精彩内容多多，像《美国漫画百年史》、《FF IV》全剧本等内容都是相当不错的。另送精选游戏音乐CD及《钢之炼金术师》插画集，不容错过！本辑封面是日本人气美女上户彩，不要认错了哦！



☆本期熬夜冠军被阿修罗夺得。为了制作《天诛 红》攻略，阿修罗连续三天不眠不休。虽然派出D·S协助阿修罗，但D·S把《天诛 红》当《Kunoichi 忍》来打，人挡杀人，佛挡杀佛，看来他只能写写邪道攻略了。什么？大家问某小编形象类似忍者的人在干什么？此人因为这一代没有他的偶像，压根就没玩《天诛 红》

☆收到一位名叫高彦的同行（她是出版社编辑）的来信，信中附了一本7月B杂志，上面的错误全部用红笔标明，看得出来是花了很多时间和精力的。近来杂志上的错别字有增多的趋势，此时收到这样一封来信，也算是对全体编辑的一个警示吧！感谢所有关心爱护《游戏机实用技术》的读者，我们会继续努力的！

## 本期编辑部流行游戏

| 街霸III 三度冲击 | 9人 | 泰坦、GOUKI、胜负师、邪魔天使、沙罗、卡伦、多边形、阿修罗、SOUL |
| --- | --- | --- |
| 宇宙巡航机V | 6人 | SOUL、邪魔天使、胜负师、沙罗、阿迪、多边形 |
| 太鼓之达人 | 4人 | 胜负师、沙罗、猫太、阿修罗 |
| WE7 国际版 | 4人 | GOUKI、沙罗、阿迪、卡伦 |

虽然还未到秋天，但游戏已经到了丰收的季节！本期冠军当属《街霸III 三度冲击》，凭借其深厚的群众基础，编辑部内再掀对战狂潮，新一届格斗大赛也许就要打响！而《宇宙巡航机V》也吸引了多数小编，就连两位美编也破天荒地过了一把STG的瘾。值得一提的是，本期将是《WE7国际版》最后一次出现在榜上，因为下期就是《WE8》的天下了！

## 编辑部故事

在编辑部内，除了写东西的文编和排版的美编外，还有制作影像的非编。所谓非编，是非线性编辑的缩写，大家每期必看的游戏光环Gamehalo就是非编与文编通力合作的结晶。今天要说的故事，就是一位非编的真人真事。

话说一天早上，非编ERIC没有出现在他的工作岗位上，老编阴沉着脸在考勤表上画了一个大大的叉。等到中午时，几位小编和老编一起去吃中饭，这时老编的手机收到了一条短信。老编打开手机一看，笑着说：“是ERIC，这家伙现在才来请假。”没想到老编阅毕短信，气得浑身发抖。众编好奇地看了看老编的手机，只见上面写着：“老编你好不好意思！昨晚吃剁椒鱼头拉肚子，决定请假！”众编心中无不佩服ERIC的大胆，心想这下他死定了。

下午ERIC踱着方步慢慢走进办公室，迎接他的是老编充满怒火的目光。ERIC心知不妙，心想：迟到也不是杀头的罪呀，为何老编如此愤怒？一问方知是短信惹的祸，慌忙辩解道：“错了错了，误会啊！”原来他本来要发的短信是：“**老编你好，不好意思！**昨晚吃剁椒鱼头拉肚子，决定请假！”没想到一时手快，少按了一个逗号，结果就成了“**老编你好不好意思！**昨晚吃剁椒鱼头拉肚子，决定请假！”就这样铸成了大错。

汉语是一门博大精深的语言，各位读者千万要引以为戒啊！

## 妙语趣谈

**欧洲杯万岁！美洲杯万岁！亚洲杯万岁！《WE8》万岁！这个夏天，就让我淹死在足球的海洋里吧！**

——重庆的实况迷张秦

**台历台历，为我独据。因我而来，随我而去。强烈要求UCG下期务必赠送！**

——一位广西读者的“预言”

**我是来请罪的。今天，我拿着各小编血肉之躯的成果（8月B）在厕所享受（？！）时，一只鲁莽的大蟑螂突然扑向我，情急之下我手起书落……**（编语：你可以将书寄至编辑部要求调换。）

——广东 黎劲勇

**荔枝虽然是很好的水果，但小编们也不要吃得太多呀！吃太多的话会出现头晕、恶心、四肢无力等症状，这被称为荔枝症。如果出现上述症状可以用荔枝皮煮水喝，就能够缓解上述症状。也可以在食用前后喝少量盐水，或者将荔枝用盐水浸泡并冷冻一段时间后再食用。**

一位天津读者发来的短信，特登出与大家共享之

**“虾米？猫太竟然是雄性？”胜负师：“叫啥叫，没见过世面呀？就不许俺们男同胞装装可爱呐……”鄙人惊闻猫太性别后顿时痛不欲生、堕入深谷，仰天大叫：“一切幻想皆灭矣！”被胜负师投以猥琐的斜视。“看什么……我承认我喜欢猫太，咋地？”**

——深圳 柳生

**如果将英文的26个字母由A到Z分别打上1到26的分数，**
**知识（KNOWLEDGE）只能得到11+14+15+23+12+5+4+7+5=96分，**
**努力工作（HARDWORK）也只能得到8+1+18+4+23+15+18+11=98分，**
**只有态度（ATTITUDE）才是1+20+20+9+20+21+4+5=100分**

来自我是风读者的警世恒言

**“METAL GEAR SOLID”就是“馒头隔夜 馊了的”？那主角就是“馊了的 湿内裤”没错吧？**

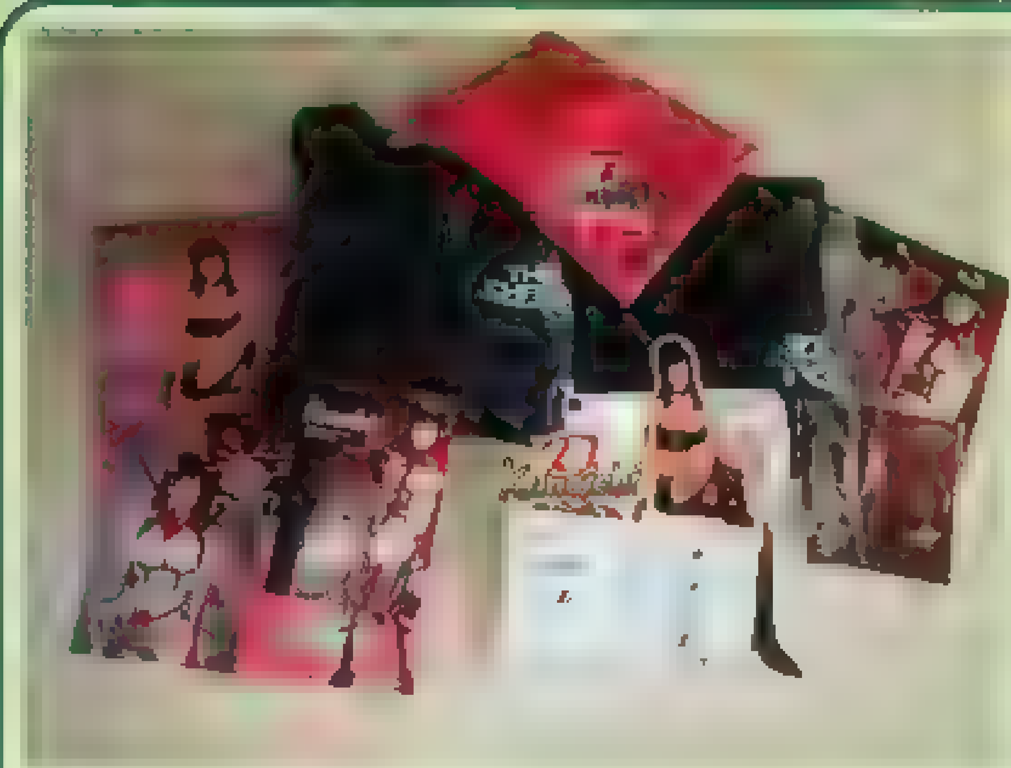
MGS犯张达在看了上期“读编往来”后的联想

**8月B这一期对我来说是特别的一期，因为这是我用自己第一份薪水买的UCG杂志。突然发现自己已经不再是那个整天只会打机吃方便面的gay了。每天穿着皮鞋，穿梭于地铁与人群之间，也许这就是所谓的成长吧！惟一不变的是对游戏的热情和对UCG的支持，祝杂志社和众小编们能够茁壮成长！^0^**

——joey

**UCG的小编们！不知你们知不知道，《潜龙谍影4 贪食蛇》已经上世了！本作堪称该系列最具创意的一作。该作一改系列传统玩法，主角SNAKE名副其实地改为了一条蛇……**

——潍坊 陈兴



上海的达人玩家KELVIN相信大家不会陌生，其《Shinobi 忍》的神技让人惊异！而最近他又开始研究《Kunoichi 忍》，并在5月举行的最后一次官方TIME ATTACK比赛中勇夺冠军，比赛项目为MISSION 04，成绩为44秒03（汗）；另外还有两位中国玩家devilmaycry与胜负师参加了此次比赛，分列第三和第四位，可谓为中国玩家扬了威。因为国际邮寄等种种原因，原定两周左右寄出的奖品直到7月中旬才到达UCG编辑部，不过奖品的丰富程度确超出想象，而且为表彰胜负师在中日两国“《忍》系列”玩家交流方面起到的积极作用，《Kunoichi 忍》开发部也为他准备了一份礼物。

我们先来看看KELVIN的奖品有哪些吧：

（1）绯花的红色头巾，不过似乎比较适合女孩子戴。

（2）YBM（韩文版《Kunoichi 忍》的代理公司）的宣传册。

（3）《Kunoichi 忍》日版概要资料别册，印刷精美。

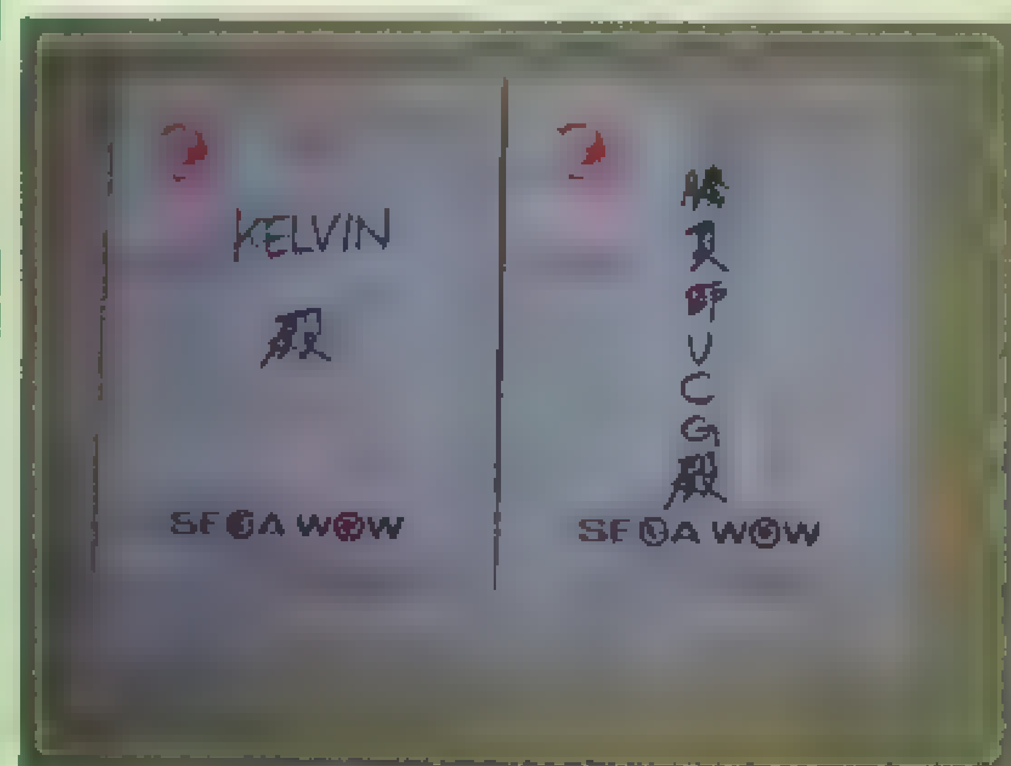
（4）造型颇为性感的绯花屏幕立卡，材质为泡沫塑料。

（5）韩文版的《Kunoichi 忍》封面，背面为安田朗绘制的绯花。



（6）由日本QUO会社限量发行的面值为500日元的《Kunoichi 忍》特别版磁卡，在日本3万家店铺中可当代金券使用，不过在中国其意义在于收藏。

（7）给“KELVIN殿”的《Kunoichi 忍》明信片一张，落款为“Kunoichi开发组全体同仁”，留言大意是“感谢您支持《Shinobi 忍》和《Kunoichi 忍》，您的表演让我们惊叹不已！”




（8）最最重要的奖品当然就是那件独一无二的《Kunoichi 忍》TIME ATTACK冠军T恤。T恤正面印有“THE CHAMP Kunoichi Time Attack Contest”字样，背面则是用绯花的装备组成的特殊图案。有趣的是这件T恤也是“中国制造”的。

胜负师的礼包也很丰富，有韩文版的《Kunoichi 忍》封面、一根手机链、一块磁性冰箱贴、一本韩文版的CG画册、一件女忍T恤（黑色长袖，比较薄，正面为《女忍》LOGO，没有冠军字样）以及一张给“胜负师UCG”的明信片。与KELVIN的奖品相比东西虽然少一些，但同样具有很高的收藏和纪念价值。

## 一句话点评

To 《WE8》：论天下足球明星尽显风骚，《WE8》众星皆为我掌控！ ——四川球迷林伟

To《WE8》：让全世界战火停息，把人们的心彼此拉近，带来和平与幸福！ ——吴剑华

To 8月B特别企划《电影你看了，游戏你玩了吗？》：“这个月的电影杂志不用买了！”看了这期特别企划后第一时间想到的。既没有脱离贵刊的范畴，又让同样喜欢电影的我省点银子，实在是妙！

江苏读者

To 《鱼仔 抢救水塘大作战》：女朋友大人要给我买PS2，我要给女朋友大人买《鱼仔 抢救水塘大作战》！

山东爱死动漫游戏的学习男李铭

To 《真·三国无双》：风烟连战事，英雄显手段。淋漓功夫中，酣斗犹未尽。激烈无可表，心惊亦无语。方寸魔幻境，三国真无双！ 江西 谢志勇

To 《街霸Ⅲ二度冲击》：DC未完的修炼到PS2继续，这游戏你没玩过就不知它的强！ 邓文锋

To《街霸Ⅲ三度冲击》：莫愁移植无知己，玩家谁人不识君。 黑龙江 马泰

To《战国无双》：这游戏让人知道在那样的时代，多少的英雄豪杰绝世美人总要面对许多无法选择的人生……

湖北 唐西涛

To《街霸Ⅲ三度冲击》：啥都别说了，眼泪哗哗的啊！“父亲”的离开固然有些凄凉，但我相信留下的“孩子”将更坚强。 ——上海 钱正庆

To 《最终幻想Ⅻ》：无穷的幻想，无声的恋情，激起我无数次的心动，让我爱无语！ ——甘肃 马涛

## 八神 麻宫 大变身



前两期杂志公布了PS2游戏《格斗之王 最强冲击》中几位角色的隐藏服装之后，很多读者都来信表示出了极大的兴趣。有人大声叫好，也有人觉得不伦不类。不管如何，现在官方网站已经公开了绝大部分角色的隐藏服装图，有兴趣的玩家可以去看看。这里就先放上麻宫雅典娜和八神庵这两位超人气角色的隐藏服装图。

http://www.snkplaymore.jp/official kof/character/index.html

## 邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78～92期、总第94～95期、总第98～109期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》（2002年），定价17.6元；《游戏·人》第三辑、《游戏·人》第四辑、《游戏·人》第七辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价16元；《Gamehalo DVD》VOL.1、3、4、5、6，定价9.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

《5周年纪念特辑》早已全部发出，但由于部分读者地址不详或有所改动，使得至今还有一些书没能“物归原主”。现在将名字全部刊出，请这些读者速与编辑部联系！

联系电话：0931 8668378 8659190 Email：ad@ucg.com.cn

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 杭州 | 芹智俊 | 北京 | 马银龙 | 福州 | 林滨 | 杭州 | 韩青 |
| 上海 | 顾凯敏 | 北京 | 于连成 | 浙江慈溪 | 岑航辉 | 沈阳 | 郭鹏 |
| 上海 | 朱月球 | 北京 | 李洋 | 深圳 | 郭逸人 | 江苏吴江 | 刘凯 |
| 上海 | 刘裕和 | 北京 | 赵朝凡 | 深圳 | 李君毅 | 昆明 | 陆平 |
| 上海 | 许运祺 | 北京 | 方倩 | 云南文山 | 吕酥舒 | 成都 | 罗珲耀 |
| 上海 | 林叶杰 | 北京 | 刘宇 | 西安 | 李璐兵 | 成都 | 靳威 |
| 北京 | 张磊 | 广东[illegible] | 何伟 | 西安 | 王强 | 长春 | 李鹏 |
| 北京 | 张伟转王天保 | 哈尔滨 | 王真帝 | 湖北潜江 | 袁浚 | 广东东莞 | [illegible] |
| 北京 | 杨长海 | 湖南株洲 | 芦佳燕 | 江苏太仓 | 王[illegible] | 广西南宁 | 邓君 |
| 北京 | 王琦 | 广州 | 崔淼 | 广东高明 | 梁旭东 | 黑龙江肇东 | 连琦 |


▲其实《鬼武者4》请金城武与章子怡出马也未尝不可。

北京 马宁：看十面埋伏，评价为垃圾。为何？因为我的超级偶像金城武在那片子里居然是个废物，不会变成鬼武者形态，更失望的是不会一闪。

meridius：看着《十面埋伏》海报中的金城武，越看越像明智左马介。要是刘德华化身成幻魔，那不就是《鬼武者4》了吗？章子仪做女主角绝对合适，最好Capcom推出以中国为背景的“《鬼武者》系列”的4、5、6。在唐朝时，中国和日本的文化交流极为频繁，那就叫“唐朝三部曲”好了，再配合中国功夫，绝对大卖！

ZERO：为什么杂志上的《洛克人》内容那么少？要求卡老兄写个像《心跳回忆十周年纪念》那样的《洛克人15周年纪念》！

上帝啊，你这可就错怪小编们了。《洛克人15年纪念》早在第71期就已经做过了，是编辑部第一《洛克人》FAN——SOUL制作的。而卡伦老兄是不玩《洛克人》的，但他非常喜欢《洛克人X4》。不为别的，主题曲太经典了。另外说一句，纱迦也非常喜欢这首歌。

黑龙江 138XXXX3493：长话短说。我觉得应该在每期栏目介绍的显著位置增加当期刊物出版时的日美元汇率，这样能方便读者更详细地了解国外软件售价，以防JS的欺诈行为。谢谢！

由于众所周知的原因，此举的作用并不明显，另外汇率也是会每天变化的。不过说实话，加上一个小小日美元汇率只是举手之劳，在杂志上也占不了多大地方，我想大家一定不会反对这条建议吧？那么就从本期开始执行吧！

南宁 137XXXX6714：8月B的VCD里收录的游戏广告很有创意，有些广告要看好几遍才明白含义，很有观赏性。可惜国内的电视台就是没有这类广告。

在日本，电视中出现游戏广告实在是太平常了，在中国这还是一桩新鲜事。不过前不久简体中文版《真·三国无双2》推出时Sony曾在部分地区的电视节目中播放过它的广告，创意尚可，意义重大！

138XXXX3262：太无耻了，我们这里的综艺频道用了UCG的《PIKMIN》介绍，还出现了GOUKI和猫太的图像，太可恶了，我再也忍不住啦！

感谢你提供的情报！读者的眼睛是雪亮的，请抄袭者自重！

ENIX88：我是位ACT老玩家，很希望能在杂志中多看到一些ACT的极限研究。我也是一位《忍》的狂热爱好者，技术不在达人们之下，所以也想和胜负师交流交流。

欢迎各路高人踊跃投稿，杂志将因你们的表现而更加精彩！在此也提醒大家一下，天下的ACT多如牛毛，并不是只有《忍》值得研究。只要你有真功夫，我们来者不拒！

lvv：在读编交流中，应该把一些提出意见和建议的读者的联系方式也一同刊登出来，形成一个真正的互动方式，让玩家之间也可以进行交流。

你说的主意我们也想过。不过未经当事人许可就随便公开其联系方式，这可是不行的。如果各位“上帝”允许我们公开自己的联系方式，可以在提意见的同时注明，这样我们就心里有数了。

Dinny：嘿嘿，在《寂静岭4》的前面加入警告提示真是太恰当了！游戏的格调实在是太灰暗了，可能会有读者在16121、17121中缓不过劲来，而在前头加了警告，可以让读者做好心理准备。虽然加了警告会使人有更想看的念头（呵呵），但毕竟偶这种人是少数。

汗……没想到加警告反而有这种负面效果。想当年GOUKI等人精心制作的《钟楼3》专辑，就因为内容过于恐怖而被其他小编给否决掉了。国内游戏业发展起来之后，建立完善的游戏分级制度在所难免，希望届时大家一定要遵守。

石家庄 MMX：经常见某某游戏的价格旁写到“不含税”（税抜），这是啥意思？会对国内游戏的价格有影响吗？

事实上在日本购买游戏都是要交税的，正因为买游戏都要交税，所以也就谈不上有没有影响了。行货游戏就不会受此影响，再加上最近大半年日元行情看涨，所以一般说来行货游戏都会比日版游戏便宜很多。

牡丹江 刘延飞：Gamehalo收录的广告精选很好，但个人觉得利用老爷爷的那个比《人山》好。另外说点废话吧。1.来个小编阿迪？UCG要改专卖店啊？2.偶的一篇“生化”文章正在紧张筹备中。3.119页关于《掌机王SP》与《掌机王》篇，LIKY的头像小得我以为是我吃的苹果渣儿掉了呢！

我也觉得利用老爷爷的光头玩《我们的太阳》的广告要比《人山》有意思，不过我想《人山》一定给你留下了极深的印象。国外很多广告都是这样，不需要表达什么很明显的意思，只要能给观众留下永不磨灭的印象，就算成功了。更多精彩游戏广告蓄势待发，敬请期待！

超人老爷：纱哥，那“原味地带”我去过了，的确有UCG在，但也太新了，只有2003和2004年的，我找的是比较早的，像总第十多期这样的，到底哪有啊？老实说，从2000年起我就买UCG了，买了2000年前3期。但当时由于种种原因没能继续买下去，可惜啊！我们这地方的人太没眼光，居然连UCG都没有卖，导致中了UCG巨毒的我没拿到新一期的解药，痛苦属性＋想念属性＋副作用夜不能寐、朝打瞌睡，一齐发作，只好拿那老UCG来缓解吾之悲痛症状，呵呵呵呵。咦？纱哥？偶想到一个词：砂锅。这个词倒挺适合你哦！！哈哈哈哈哈！

这么老的杂志确实难找，而且最早那几期杂志的编辑前辈们现在已经不在了，所以要想收集齐全部的UCG，可真是困难啊！

sakuratomiyuki：以下是一个建议：能否在杂志的每一个版面里加入这个版面的专用Email地址，如在“问题小卖部”的标题上方加上Email地址，这样既方便了读者，也省去了纱迦大人整理邮件的麻烦。

其实现在基本上每个栏目开始都写有联系方式，以“问题小卖部”为例，虽然这一页没有写Email地址，不过在“游戏立方”的最开始写得很清楚，大家只要翻翻栏头就知道了。另外现在的联系方式有很多种，除了Email和平信外，还可以发短信及网上留言（不过这两种方式不便回答），欢迎大家多提多问。

karos：我最近发现在攻略中加入地图，会大大方便我们玩游戏，尤其是RPG游戏，这样就不会在迷宫中晕头转向浪费时间。我们玩家是不会在意增加大作游戏攻略的篇幅的，祝UCG有更美好的未来！

加入地图自然方便，不过这样势必会占用大量的篇幅，而且不会好看。不过对于那些地图异常重要的游戏来说，我们一定会放出详细地图的。

qlune2003：非常感谢多边形在2004年5月B那期杂志上的小编寄语，那段“爱，到底是要和她在一起，还是远远地看着她幸福呢？”最终被我用在对一位心仪已久的MM的表白上了，效果极好……我在准备行动的前几天将前一段当短信发给她进行试探，然后在那天对她讲了＊·＃￥％等等表白的话，最后画龙点睛地说：“我以前问过你——爱，到底是要和她在一起，还是远远地看着她幸福呢？”MM当场……呵呵，反正真的谢谢多哥！7月3日表的白，离今天也有好几天了，MM此时正在回家的火车上，我是坐在家里发这封MAIL的。感谢多哥在游戏之外还给了我这样大的帮助！＊^_^＊

没想到“小编寄语”还有这个用处！我们也为你高兴。在此祝你和你的MM幸福！

**8月A趣味竞猜谜底揭晓！**

8月A上的记忆卡趣味竞猜想必大家还记忆犹新吧？这10个记忆卡难倒了绝大部分读者，不过最后还是有一位读者猜中了全部答案，他就是广西的陈坤读者。他将获得这次竞猜的奖品。正确答案如下：

1 纱迦 2 沙罗 3 猫太 4 胜负师 5 阿修罗 6 卡伦 7 多边形 8 邪魔天使 9 星夜 10 GOUKI

只要知道众编的爱好，1、5、6、7、9、10都很好猜中。难点在于2和8以及3和4，沙罗和邪魔天使都使用了《荒野兵器 Alter Code:F》的图案，而猫太用了一个最没创意的PS2标志，胜负师却用了一个《POP'N MUSIC》的图案。相信大家都是栽到了他们的手上吧！有机会我们还会再开展类似的趣味活动的，大家可以在给UCG写信的同时顺便参与一下，猜中的话有奖品哦！

# 理智地玩游戏

作者：JHT

在写下这个题目之前，其实我已经不玩游戏很久啦，但是写完这篇文章之后我还是会接着玩游戏的。当然我说的很久不玩游戏也不是真的很长时间，只不过是几个月，但是对我来说时间可能稍长了一些。再说在这段时间里我也并不是真的不想玩游戏，只是找不到可玩的游戏罢了。或许是我现在变懒了，以至于对我来说多么好玩的游戏，我都懒得去上手——无论它是多么容易上手。老游戏玩厌了，新游戏不想玩——还是那句话，没心情。

其实玩游戏还是有很多种玩法的，有平庸的，也有高雅的。如果举一个不太恰当的例子，有点像喝酒。就是同一个游戏，在不同的人手里，也会有不同的玩法。玩游戏也要分心情，这也和喝酒一样。喝酒时可以自己在家里喝，出去和朋友喝，或被邀请参加宴会和陌生人一块喝，再要不就是酒瘾犯了，随便找个地方喝。而玩游戏也是一样，可以自己在家里玩，也可以出去找朋友一起玩，或者是在游戏厅和陌生人对决，偶尔游戏瘾犯了，随便找个地方就可以玩。不同的人玩不同的游戏，而不同的游戏也总会找到不同的玩家，当然，制作粗劣的游戏除外。喝酒有很多人喜欢喝醉，而玩游戏也有很多人喜欢通宵达旦。在家里自己一个人冲一杯咖啡，慢慢地玩，当然会觉得很高雅，可是也会很孤独，就像自己很难找到知音一样，不过一旦真的玩起来，就会把一切都忘记了，因为作为一个成功的游戏毕竟会有吸引人的地方，我们可以驰骋疆场，指点江山，挥洒自如；也可以扮演另外一个人，随他去经历风雨，体会他的喜怒和悲伤；也可以去纵横赛场，体会进球带来的狂喜；可以有风花雪月，也可以有腥风血雨。游戏是另外一种人生，而人生则是另外一种游戏，又怎能不认真。

可是自从有人跟我说过玩游戏不要太认真后，我就再也没有心情玩游戏了。当我再去看游戏的时候，我会觉得它们很平常，我想不出它们有什么吸引我的地方，就像我们去看电影的时候，如果我们在内心不断地提醒自己，这只是一部电影，不是真的，那我想这部电影拍得无论多成功都不会让我们投入地去欣赏。我们是不是应该想到，游戏也不仅仅是游戏，它们也是艺术。也许我这么说很多人会对我不屑一顾，可是在我看来，游戏还远远未达到他们所应得到的荣誉。一部成功的游戏，是汇集了多少游戏工作者的心血，是多少艺术才华的结晶。一部成功的游戏，无论是画面、效果、音乐、操作，无一不是美的杰作，我们又怎么能等闲视之呢？

对于我来说，我倒是情愿没有理智地玩游戏，不过，并不是真的不顾一切，我只是认认真真地玩游戏。只有这样，我才会全身心地投入。只因为我们的人生，也不仅仅是游戏。最起码的一点就是人生不能存盘，没有卖后悔药的，人生的每一步都要谨慎。可是如果不能玩到想玩的游戏，这样的人生岂非太无趣了。

我还是会去玩游戏，认真地去欣赏它，享受游戏给我带来的快乐。不必去理会谁笑我的投入，也不必去想自己在玩游戏的时候是否有出息，我总会想到该工作的时候工作，该玩的时候玩，而无论做什么的时候，我都会认认真真的。



广东 吕学成：纱迦请您看看附件里的图，那猫玩GBA实在是太投入了。动物也疯狂！"读编往来"能收录这张图吗？也许能吓倒老鼠！

感谢你的图！

## 本期的宝物

本期推荐的宝物，是定于8月19日发售的《幻想水浒传Ⅳ》限定版。"《幻想水浒传》系列"的限定版向来不错，原因之一就是限定版中收录有画集。想想看，就算画集里只有全角色的画像，也有108张啊！



这次限定版里东西不多，只有一本画集和一枚罚之纹章钥匙扣，但这本画集内容极为超值，包括108星全画像、游戏制作设定原画、收录曲目介绍、开发者访谈，内夹4张明信片。全套限定版售价9480日元，约合人民币750元，FANS可得留意了。

# 小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！



## LIKY



本月热作大作纷呈，而掌机游戏占有绝对优势，掌机才是王道啊！

掌机王三人组的表现都不错啊，特别是铭风，最近杂志上的攻略都是他写的。看来我要努力啊，我才是掌机王！

《掌机王SP》第3辑即将出炉了，每一辑都是一个新的起点，敬请关注！

好久没玩TV Game，结果一玩就是《爆炎觉醒》，这游戏的素质真是……也难怪将它般然丢掉了。在此对大家说声对不起了。

## 阿修罗



第一条是推销帖：本期Gamehalo的《天诛 红超攻速忍术指南》是由阿修罗全力制作的影像指南，当中得到了GOUKI黑人大大在剪辑方面的很大帮助，大家一定要看哦！（双眼闪动灿烂的星光，脸上写着"诚恳"二字）

▲卡普鲁版的Turn A，洗衣机功能和RX-79 (G) 的烧水功能是高达中最实用的！

一个月内出太多好游戏也不是什么好事！将《纸片马里奥RPG》购入后，阿修罗的钱包也变成了纸片，要是发薪水的日子再迟几天大概阿修罗也会变成纸片了……（PeraPeraPera）

血光，还是血光……幸好每天晚上睡觉的时间都比较晚，瞬间就睡死了也不会做梦。要不然岂不是睡着了还得不停地忍杀？顺带一提：《天诛 红》的故事其实就是一个多〇推倒了多〇控的苦难史！（—.— zzZ）

偶像的网站大更新，好图收集中！当中居然有封面级别质量的相片，可惜UCG不是时尚杂志啊！（Sigh）

## 卡伦



★我越来越后悔这么晚才开始看《24》了，倒不是因为相见恨晚什么的，而是编辑部里某几个已经看完前两季的家伙在知道我正在看《24》时总是一脸奸笑地凑上前来想泄漏剧情……

◆在几个月前曾经提到过的N大神秘计划中终于有一个快要完成了，大家一定要关注下一期的震撼情报哦。

▲舒马赫同学有时候也是蛮可爱的嘛。

■在经历了一年的时光后，一直在断断续续进行的《久远之绊 再临诏》总算华丽通关了，下个目标选什么好呢……决定了，《INTERLUDE》！

●"喂～喂～，我是二之宫亚美，听到我的声音了吗？现在是8月25日下午9点25分31秒、32秒……气温28度夜空晴朗星光闪烁……你听到了吗？我喜欢你。我是二之宫亚美！这是我的回答……"

——《ROUGH》

## 星夜



☆《维纳斯与布雷斯》剧情模式通关，编年史模式通关×2，再找下一个全力进行的游戏中。

☆《火焰之纹章 圣魔之光石》发售日公布，现在就等10月7日了！

☆买的DVD太多了，加上原来的大量CD，现在都已经没有地方放了，得赶紧整理。

☆NGC新套装公布，犹豫中……什么时候才会公布《火焰之纹章 苍炎之轨迹》的限定版呢？

☆太阳滂也是好东东！

☆家里有点事情，有空的话过些时候还是得回去一趟。

## 泰坦



◆看了DVD版的《大逃杀II》，个人意见是非常糟糕，很想当面质问一下导演有没有基本的是非观念。什么是基本的是非观念呢？基本的是非观念就是一个人无论出于什么目的都不能去炸毁三栋大楼让那么多无辜的百姓死掉——无论出于什么目的，即使是国际上真正维持正义的战争也要尽可能避免平民伤亡，何况七原君炸楼的理由简直幼稚得可笑。引起了这么多悲剧，不用付出代价啊？影片结尾，七原君完好无损，和一个清纯美丽的小妹妹（就是第一集里面一同逃走的典子）开始了新的幸福生活……倒是不忍牵连无辜的北野老师的女儿在枪林弹雨里毫无必要地牺牲了。我真是想破脑袋也想不通一部公映的电影怎么可以安排这样逆天的结局。不过网上有一幅漫画很有趣，画的是本片的导演向《勇闯夺命岛》（《The Rock》，另译《石破天惊》）的导演叫板：即使当局不满足将军为军人们提出的抚恤要求，将军也不会真的把毒气弹发射出去；虽然将军没有把毒气弹发射出去，仍然还是为这次决定付出了生命——这是软弱和无能；而我们的主角七原不达目的不罢休，这才是"勇敢和坚持正义者"的"应有的结局"。

◆《大逃杀》第一集拍得很好，没有所谓的正义面具，只是力图反映人性在特殊状况下的表现。可是我确实很反感这个续集，当然这是个人意见，如果哪位读者持不同看法，欢迎来信讨论（呵呵）。

## D·S



◆最近在睡觉之前喜欢看一些热血的少年漫画，这其中有已经成为经典的名作，也有不少是漫画新人的作品。不管这些漫画的综合素质怎样，一旦投入进去，我就会感到一种全身心的放松。惟一遗憾的是已经没有那么多同好和我一起无拘无束地交流了……

◆由于有一次吃了不干净的食物，导致每次用餐完毕后都会感觉到腹痛，已经吃了一些药来治疗，但似乎没有什么效果。如果有空的话，应该去找医生看看了。在这里也告诫一下那些暑假中生活没有规律的玩家，多注意饮食健康，多锻炼身体！

◆目前看了许多读者的来信，其中有价值的意见已经被我记录了下来，希望把改进的成果都体现在今后的工作中吧。

◆家里不幸发生了很多意外，让我心烦意乱起来，情绪一直不是很稳定……

## 纱迦







☆工作——这期的制作周期要比以往略长一些，本以为可以轻松一些，没想到最后还是很忙。不过这也和最近正在进行中的多项计划有关，希望很快就能向读者"告白"。如果非要加上一个时间的话，我希望是——下期。

☆同人——最近发现《SOUL CALIBUR II》虽然在日本销量平平，但爱好者不少而且非常铁杆。他们不但是对战高手，而且对剧情的了解也令人叹为观止。有这样的FANS在，相信游戏推出续作已是板上钉钉之事！

☆爱好——事隔多年之后，又开始买漫画了，不过这一次是因为受了某人的蛊惑。近来D·S倒是迷上了《火影忍者》，每天按时下班回家看猫太的原版漫画。已经很多年没看见过他这样了！（D·S：热！你认识我才几年？）

☆事件——上身裁褐搞得很晚，拎扎着回家补觉，只睡了两个钟头就因为似乎心中有事而醒了过来。之后杀去音像店，一进门就看到了《寻找满月》的原声CD……无与伦比地感动中！我想每位读者都曾有过这样的感受吧！

## 胜负师

【】"神作3.3"发售前编辑部就我和GOUKI大喊期待，可游戏一出，一下子冒出了N多"街霸饭"。不得不让人感叹：《街霸》的群众基础就是好啊！

【】花了3.5倍于普通版的价格购入了《SF3.3》的限定版，钱包瘪了，心情爽了！说实在的，一个大盒子塞得满满的，东西又实在，还是挺值的。对5年都没出正统续作的《街霸》总该支持一下。

【】《游戏·人》第八辑上市第一天就收到了读者的电邮，询问封面上的MM是谁。其实书中有介绍的，买了不就知道了，呵呵呵呵……



【】小周的新专辑8月3日就出了，酝酿了一年，不知这次会不会有哪首歌会给我《东风破》式的感动。

【】那饱满的稻穗，幸福了这个季节，而你的脸颊像田里熟透的番茄。你突然对我说"七里香的名字很美"，我此刻却只想亲吻你倔强的嘴……

## 猫太



▲在《幻水Ⅳ》体验版中截下的一张可爱图片，嘻嘻！

◎某修罗在拿到《天诛 红》后拼命地忍呀杀呀，已经陷入了疯狂状态，无视我好几天了。

◎托多边形哥哥的福，终于找到了《精灵鼠小弟》(也有翻译成一家之鼠的）两部合集的精装DVD版，以前一直都想看第一部的心愿这下终于可以达成了。不过话说回来，《精灵鼠小弟2》的主题曲是《I'm alive》，主唱还是Celine Dion哦！

◎安室奈美惠的新曲《All For You》实在是太好听啦！自从放出了MV后，不但吸引了身为安室FAN的SOUL君，连胜负师哥哥也开始喜欢上这首歌，安室最高哦！

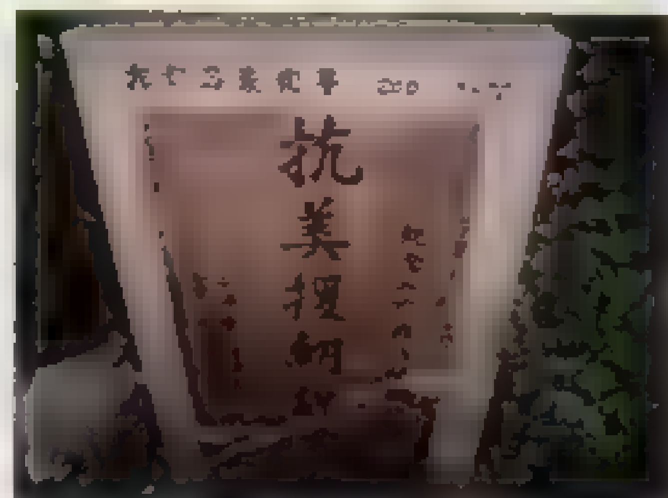
◎猫属性预言——小凶！"勇气"往往是改变自己人生的关键词。说一句话或做一件事，一瞬间的勇气就可以决定你一生的命运。

◎已经体验了《幻想水浒传Ⅳ》的试玩版！总的来说，本作的风格更偏向于PS上的两作，读盘时出现角色跑动、熟悉的菜单界面，这都是系列FANS熟悉的要素。读盘时间很正常，战斗很流畅，猫人奇普也很可爱，大期待啊！

◎《口袋棒球1+2》就要推出了，我和铭风都十分期待呢！对于国内的玩家来说，我们两个算是"少数民族"吧！（铭风：点头同意）

## 多边形







▲在上海路边拍到的一处抗美援朝纪念碑。

○接到一封读者来信说，他借用我某期小编寄语中的一句话向他倾心的女孩儿示爱，结果皆大欢喜。在为他们高兴的同时心中有点些许无奈，我也借用泰坦的一句口头禅："人生嘛……往往是这样的……"

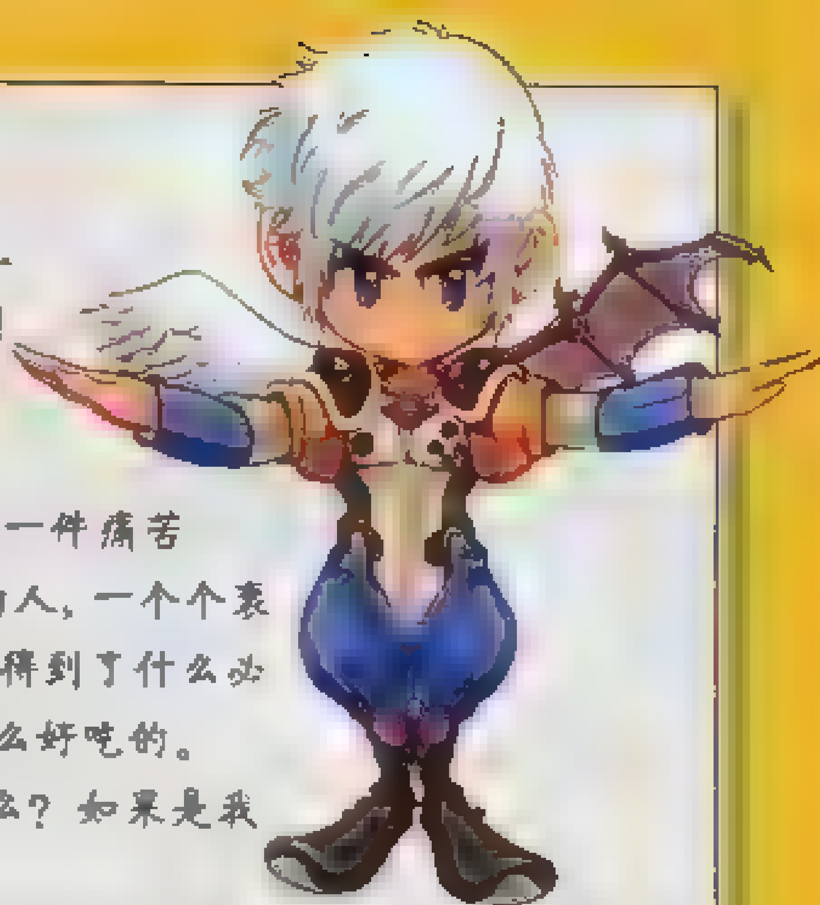
△不知不觉美洲杯居然结束了，这次的决赛大概是自上次世界杯以来水准最高的比赛了，不过表现最好的球队却拿不了冠军，相信郁闷的不只是阿根廷人吧？

□虽然中国男足是公认的"扶不起的阿斗"，但是在自己家里举办的亚洲杯，还是希望他们能给我们球迷带来一些欣喜……中国足球，好运吧！

× Nothing special for this time. If you want your true love, you have to strive for it. No one can help you but yourself. Don t miss any chance to change your life.

## 邪魔天使





◆同学发来了她刚生的女儿的可爱照片，我的第一句话就问"第一次生小孩感觉如何？"她的回答是"没有第二次！"

◆有时候想，不老不死真是一件痛苦的事情。自己的亲友，自己所爱的人，一个个衰老，一个个死去。上天是公平的，得到了什么必将会失去什么，免费午餐不是那么好吃的。

◆在我爱的人和爱我的人之间，你会选择哪个呢？什么？如果是我该如何选？这个……难。

◆《数码恶魔传说》是好游戏！绝赞！看结局显然会推出续作（其实之前也说过会出续作），不过我现在想的是：会不会有《狂热版》呢？

◆近期流行语：さあ、もう一度。(好，再来一次。)

## 沙罗



传闻《圣魔之光石》的发售日已经定在了10月7日，虽然这个传闻还没有得到官方的证实，但可能性依然很高。期待！

最近似乎推出了不少好游戏呀！《纸片马里奥RPG》、《街霸Ⅲ》《宇宙巡航机Ⅴ》等等，均是值得一玩的佳作。GOUKI为了《街霸》已经购入了摇杆一个，不过自己实在不习惯在家用机上用摇杆玩游戏，只好用手柄慢慢搓……

终于目睹了《名侦探柯南》的剧场版《银翼的奇术师》的完全版本，这款据称获得了剧场版系列最高票房收入的作品，对于自己来说，又完全是另一种味道了……或许是因为自己期待过高吗？



▲放一张《FE》的人物图，就当作是什么"事件"的征兆吧。

## GOUKI



◆阿根廷队在最后时刻丢掉了几乎到手的美洲杯冠军，这太让人伤心了。大头达历山德罗虽然罚丢了点球，但他在不多的上场时间里的表现依然是可圈可点！期待大头在《WE8》中的表现！

◆《街霸3.3》终于入手，顺便还购入前几期纱迦在"游戏立方"里推荐过的HORI摇杆，手感果然不错，但重量稍稍轻了些，得放得很稳才行。不管怎么样，HUGO又回来啦！

◆《VF4FT》已经推出，现在只有天天从网上DOWNLOAD对战动画解渴。不知这种情况还要延续多久，估计PS2版得等到明年春天了。

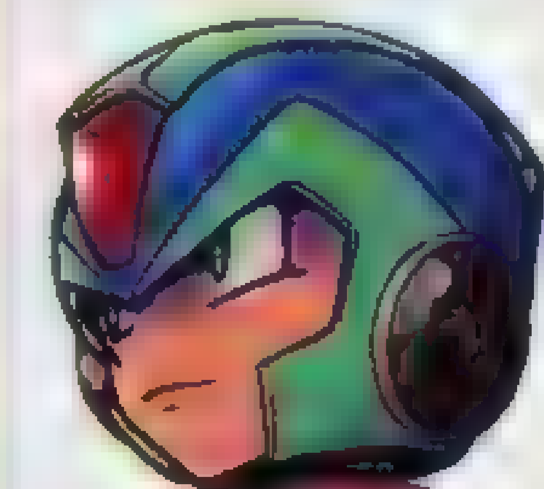
◆大家在拿到这一期杂志的时候，相信我们已经陷入《WE8》的世界中去了，就像本期Gamehalo里说的那样"SEE YOU IN WE8！"

◆8月份有不少好电影，《怪物史莱克2》、《蜘蛛侠2》都是一定要去电影院欣赏的！因为种种原因自己错过了"shi mian mai fu"，但现在从电影的风评来说似乎是躲过了一劫？

## SOUL



■最近国内业界似乎真的越来越活跃了，不单单是神游等公司，软件商们也开始活跃了。先是这次的育碧，接下来很快就会有世嘉的新闻发布会了，感觉国内的业界又将实现新的突破，期待下一步我们可以看到更具有爆炸性的消息。\^o^/



■由于提前到货，SOUL也在发售日之前玩到《洛克人X突击任务》了，的确不错，不辜负我的期待啊。游戏系统一方面比我想像中的还要"FFX"，一方面原创的地方比我想像得还要多啊。\^o^/

■为了迎接8月的两部电影大片，SOUL最近又在DVD上重新温习了一次《史莱克》与《蜘蛛侠》，另外也咬牙决定上好一些的影院，毕竟难得有这样值得上影院的大片。\^o^/

■某P工作计划顺调进行中，即将出炉，敬请期待。(●－●)

■还是要提吃饭问题，SOUL最近吃快餐真的吃腻了，虽然有时候还让自己吃一顿"水果餐"什么的调节一下，但还是怀念以前的食堂啊。(>_<)

## 北京超时空游戏制作学校

### 面向全国第三期招生

本校是经国家正式批准成立的国内第一家专门培训游戏制作中高级人才的专业学校。本校的宗旨是致力于改变目前国内游戏软件制作行业人才极其缺乏的状况。学校拥有精良的师资力量，先进的教学设备，建校一年已成功的培养了两期学员。目前面向全国招收第三期学员。




学校开设有游戏软件开发技能培训班，学历班（北京大学大专本）分四个专业。地处中国IT业中心北京中关村，学员结业后学校负责推荐到国内多家游戏软件开发企业工作，欢迎有志者报名学习。

招生电话：010-82896123　82896125　82896127
传真：010-82896125
地址：北京市海淀区上地国际创业园2号院1号楼5E
详情请登录本校网站：www.cskgt.com

## 杭州次世代电玩动漫周边店

本店是一家经过多年不断的经验累积打造的集批发、零售和维修与一体的专业贩售店。发展至今已拥有3家连锁店，汇集了美国、日本及香港的一系列著名动漫、模型品牌：万代、田宫、YAMATO、麦克法兰、孩之宝、长谷川、WAVE、BBI、威龙、DID、狂热、寿屋、海洋堂等等……















专业的维修技术，放心的产品质量，提供您最满意的服务！！！

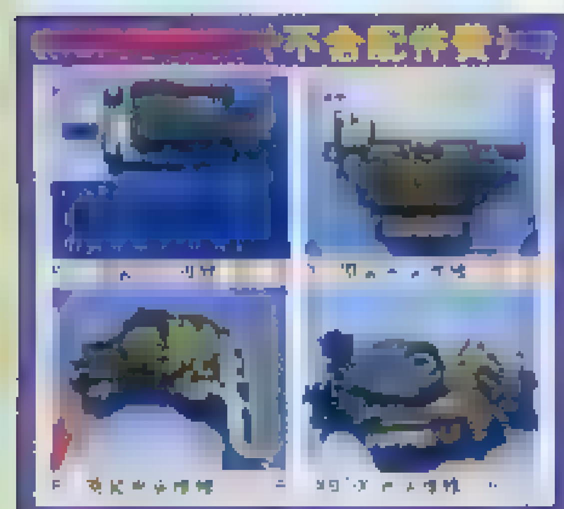
安定店：杭州市定安路22号
电话：0571－87806884
马市街店：杭州市马市街133－6号
电话：0571－87922501
保俶店：杭州市体育场路547号
电话：0571－85114735
批发热线：13003623745 张先生



www.hzcsd.com

## 游戏机硬件维修诊所

北京毕世龙科贸广信探索分公司









游戏机维修总部提供销售内部维修资料、远程培训维修人员，加盟本企业维修提供配件。
http://b5b.yp.sina.net 全国首家游戏机维修技术咨询网站

| | | |
|---|---|---|
| PS2维修资料（7张光盘） | DC维修资料（5张光盘） | 超任主机及磁碟机维修资料（6张光盘） |
| PS维修资料（10张光盘） | NGC维修资料（5张光盘） | SNK维修资料（5张光盘） |
| 手掌机维修资料（5张光盘） | 3DO维修资料（5张光盘） | PC-FX维修资料（4张光盘） |
| XBOX维修资料（5张光盘） | 世嘉16位及CD维修资料（5张光盘） | 土星机维修资料（7张光盘） |

XXX游戏机专卖店
游戏机加盟维修

咨询电话：010-83131361 转维修部
邮购及汇款地址：北京市宣武区广安门内大街319号广信嘉园B座58室　马铭晖 收　邮政编码：100053
广安门站下车：40、50、19、6、38、53、109、57、特5 广安门站下
技术咨询QQ：12364762　E-mail：fangchebj@sohu.com

## 上海春康商贸

### 上海P·K数码电玩专营店

想买真正的全新机请到本店来 来就送车费！！！ 谢谢光临！

| 机型 | | 价格 |
|---|---|---|
| PSII50000型 | | 1850元 |
| PSII55006型 | 标配 | 1550元 |
| PSII50006型 | 标配 | 1430元 |
| PSII50007型 | 标配 | 1400元 |
| PS 50004型（欧版限定版）水蓝色 | | 1720元 |
| XBOX港版（白金限定版） | | 1800元 |
| XBOX绿光限量版 | 标配 | 1680元 |
| XBOX绿光光环版 | | 1780元 |
| XBOX夏日水晶版 | | 1730元 |
| XBOX纯白限量版（全球限1000台） | 标配 | 5XXX元 |
| NGC美版 | | 950元 |
| NGC日版 | | 1100元 |

| 商品 | 价格 |
|---|---|
| NGC李蛇限定版（全球限5000台） | 2880元 |
| NGC仙乐传说（套装机） | 1900元 |
| NGC阪神限定版 | 1600元 |
| **游戏精品** | |
| PS II 光枪（特典版）原装 | 495元 |
| 太鼓达人 | 388元 |
| 鬼武者刀型摇杆 | 880元 |
| GT4 Force Pro 方向盘 | 1599元 |
| EYE TOY 单体装（原装） | 280元 |
| 原装8键SVC摇杆（支持所有格斗游戏） | 490元 |
| 刀魂摇杆 | 150元 |
| 铁拳摇杆 | 150元 |
| NGC可移动支架 | 330元 |

NGC PSII XBOX大量正版软件

好消息！SP可以换限定版外壳了！

地　址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）
电　话：021－66288
联系人：张杰　赵伟刚　邮编：2000
公　交：轻轨一号线直达宝山路线。66



# 酷豹迷你类比控制器

内置电脑编程IC

格斗游戏"任我行"

慧眼识酷豹 欢乐在手中



型号：PT-PS2027





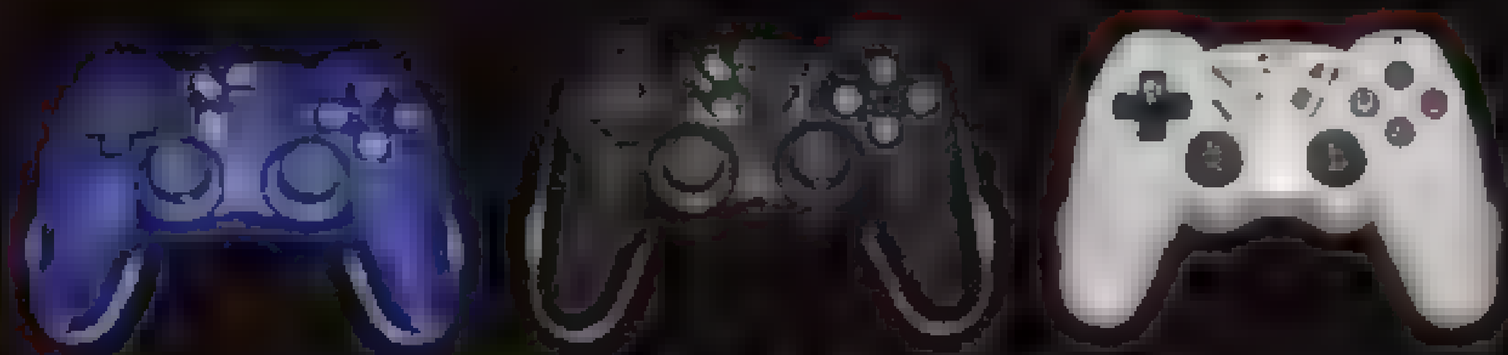








[绝招随你编 玩法各不同]



红、白、蓝、黑四种颜色可供选择





## 酷豹PS-2电源家族

酷豹电源家族产品变压器全部通过CCC中国质量认证及中国长城质量合格认证。

### 新产品 酷豹PS-2"小水牛"

PT-PS2029

三档电源开关使用更方便 增设散热风扇支持长时作战



### 酷豹PS-2普通电源

PT-PS2003



### 酷豹PS-2"大水牛"

PT-PS2015

不发热的电源 持久排气散热 支持长时作战




酷豹上海地区售后服务部
联系人：万成
电话：021-6957560


酷豹产品均享受"一个月保换，六个月保用，一年保修"的服务保障


广州奔特乐电子有限公司 技术支持：http://www.pantherlord.com 热线电话：020-81494105

由于版面有限，详细目录请到们网站查询！
网址：www.chuangguanzu.com



# 河南闯关族电子电玩商行

iQue 授权经销商 Authorized Dealer

神游科技小神游GBA河南郑州总代理

汇款地址：河南省郑州市顺河路2号院1号楼（省旅游局家属院） 收款人：葛遂 邮编：450003 交行账号：601428 1062 6454803

**喜讯**
①贺：神游GBA隆重上市，河南闯关族推出优惠套餐，购机请认准"闯关族"商标及上网查询生产序列号，以便保修！神游GBA＋正版卡壹盘＋保护膜＋套充＋皮套＝600元 邮费20元
②北通2004实况足球精英争霸赛现正在报名中，大奖等着您，详情请登陆官方网站查询。
③暑期河南闯关族携各地连锁店举行"购物在这里，满意送给您"系列游戏周边（北通、酷豹、双子星、通威等等）优惠活动，敬请关注各地海报。

**招商** 河南闯关族现已取得神游GBA河南郑州唯一授权经销权及游戏周边多种知名品牌代理权，现面向中原地区长期招商，GBA铂金版、标准版面向全省长期招商，盼望与有识之士共同发展。

**招聘** 因业务需要，公司需招聘业务员、市场巡查员若干名。有意者请将简历寄至汇款地址或登陆官方网站。

## 主机星贩区

| 品名 | 价格 |
|---|---|
| PS250001（主机＋原装黑震＋电源线＋AV线）全套不拆机 | 1500元 |
| PS250007（主机＋原装黑震＋电源线＋AV线） | 1500元 |
| PS255006（主机＋原装白震＋电源线＋AV线）全套不拆机 | 1500元 |
| PSone（主机＋原装白震＋电源＋AV线） | 580元 |
| XBOX普通版（主机＋AV线＋电源线＋原装手柄） | 1650元 |
| XBOX绿光版（主机＋AV线＋电源线＋原装手柄＋正版盘） | 1750元 |
| GBA－SP原装不拆机 | 780元 |
| 神游机 | 598元 |

## 优惠套餐

PS2主机＋原装类比黑震＋三C认证发烧级电源＋原装8M记忆卡＋原装AV线＋专用支架 仅售1900元
PS2主机＋原装类比黑震＋PS2用一般电源＋原装8M记忆卡＋原装AV线＋专用支架 仅售1800元
PS中古机 主机＋双手柄＋电源＋AV线 仅售380元

## 特别推荐

| 品名 | 价格 |
|---|---|
| PS2健身功夫毯 | 260元 |
| PS、PS2用单手手柄 | 仅售80元 |
| 北通球王手柄（足球专用） | 75元 |
| 酷豹PS2强势手柄 | 85元 |
| 索尼克公仔＋正版盘 | 100元 |
| 奥林巴斯眼镜电视 | 3300元 |
| GBA－SP AV转换器 | 150元 |
| GBA magic 256M | 498元 |

## 配件星贩区 免邮费

北通
GBA300MA套充 19元
GBA软版套 12元
3合1摇杆 25元
GBA伸缩灯 18元
GBA1200MA 45元
GBA 4.1摇杆 35元
GBA－SP扩音器 48元
GBA－SP面盖 18元
GBA－SP腰扣 18元
GBA－SP组合套件 58元
GBA－SP保护胶套 25元
GBA－SP摇杆 28元
GBA－SP耳机＋收音机 40元

GBA－SP放大镜 30元
GBA－SP保护帽 8元
GBA－SP可插卡面盖 15元
GBA－SP充电座 30元
GBA－SP火麒麟 25元
GBA3合1摇杆 30元
GBA护视宝 35元
PSone记忆卡 15元
PS小手柄 25元
PS2遥控器50000系列 65元
PS2神射手枪 125元
PS 1M记忆卡 15元
PS2类比控制器 68元
PS2仿真力回馈方向盘 400元

PS2扩充记忆卡 120元
2431方向盘 200元
2433方向盘 400元
3合1对战平台 120元
XBOX黑金刚手柄 128元
大力神火牛 98元
酷豹
GBA硬包 20元
GBA可调灯 20元
GBA冷光灯 40元
GBA1200MA套充 45元
GBA2400MA套充 50元
GBA后盖 10元
GBA面盖 10元

GBA镜屏 20元
GBA小摇杆 25元
2人对战线 15元
4人对战线 20元
GBA透明皮套 10元
GBA褪包 10元
GBA－SP收音机 45元
GBA－SP金手指 85元
GBA－SP01-05-08包 15元
GBA－SP06 09 10 11包 20元
GBA－SP硬包 20元
GBA－SP透明皮套 5元
GBA－SP水晶套 25元
GBA－SP伸缩耳机线 25元

GBA－SP耳机线 25元
GBA－SP耳机转换线 8元
GBA－SP伸缩耳机 25元
GBA－SP格斗摇杆 20元
GBA－SP语音加油站 40元
GBA－SP卡带选择器＋卡带盒 48元
GBA－SP立体声喇叭 35元
GBA－SP彩色面盖 18元
GBA－SP应急充 15元
GBA－SP耳机＋转换线 20元
GBA－SP动力1+1 35元
GBA－SP喇叭 30元
GBA－SP摇杆＋面盖 20元
GBA－SP双子星（可充） 40元

GBA－SP双子星灯（不可充） 35元
PS2100H2枪 120元
PS2专业手柄 65元
PS2/USB GT4方向盘 180元
PS2 RF无线手柄 200元
PS2中摇杆 70元
PS2万用遥控器 70元
X－BOX遥控器 90元
PS2太鼓达人 180元
PS2防尘网 15元
PS2带风扇防尘网 35元
PS2原装摄像头 300元
PS2组装摄像头 180元
PS2万魂摇杆 180元

PS2铁拳摇杆 180元
PS2原装大包 80元
PS2红蜻蜓金手指 110元
PS2恐龙危机枪 80元
PS2退膛枪 120元
PS2钓鱼机 100元
PS2镭射枪 110元
PS2力回馈方向盘（大） 380元
PS2力回馈方向盘（小） 200元
GBA 4M记忆棒 35元
月光宝盒4M记忆棒 40元
GBA 8M记忆棒 70元
月光宝盒8M记忆棒 70元
GBA－SP手摇充电器 30元

GBA－SP水晶套＋吊绳 28元
GBA－SP连USB线 10元
GBA－SP可调灯 15元
GBA－SP背光板 20元
GBA－SP折式放大镜 25元
GBA－SP可调耳机 15元
GBA－SP电影卡 168元
GBA－SP AV转换器 150元
双子星PS2无线编程震柄（内充） 220元
双子星PS2无线编程震柄（外充） 200元
双子星XB无线编程震柄 220元
双子星XB编程震柄 90元
双子星PS2编程震柄 60元
X－BOX镭射枪 150元

## 精品区 免邮费

打火机（各种图案） 25元
项链 15元
不锈钢笔记本 50元
不锈钢CD盒 40元
火机＋烟盒 50元
烟缸＋火机＋烟盒 60元
真皮钱包 60元
记忆卡盒 25元
GBA卡盒 25元
太空情侣表 120元
太空夜光表 70元
太空闪灯表 70元
座钟 70元
文具盒 35元
鬼武者3木支架 30元
生化危机竖支架 30元
X－2闪光支架 50元
燃烧公仔 35元
不锈钢相本 35元
太X－2单烟盒 30元
翻盖表 70元
足球表 70元
茶杯（各图案） 35元
圆烟灰缸 15元

## 模型天地

新到原装高达扭蛋系列
哈罗扭蛋全套共六只，内有一年战争风云人物胸像、阿姆罗、夏亚、基连扎比等。 390元/套（单买70元/只，随机抽取）
夏亚扭蛋套装全套共七只，包含一年战争夏亚所乘坐过的所有机体及夏亚人偶一只。 175元/套
SEED高达扭蛋全套共八只，包含自由、正义、强袭、圣盾、暴风、决斗等！ 200元/套
Q版高达主角人物扭蛋全套共十只，以一年战争为主，每款都独具特色。 150元/套
一年战争人物大套装全套共八只，包含阿姆罗、夏亚、卡尔玛、赖巴等，具有手办的品质，超精细！ 280元/套

PG级高达 1：60比例
60625 RX－78－2 GUNDAM 790元（特价）
MG级高达 1：100比例
125300 RMS－099 瑞克迪亚斯 260元（新）
113781 MS－06F2 扎古F2 216元
110535 闪光高达 180元
105569 阿姆罗专用Z匹斯 216元
105570 RX－77－2 钢加农 216元
108827 东方不败 GUNDAM 206元
76371 RX－79G 陆战 GUNDAM 216元
193907 RGM－79C 陆战吉姆 216元

104021 AMX－004 卡碧尼 288元
100366 MS－18E 京宝帆 288元
HGUC级高达 1：144比例
125299 RGM－79G 宇宙型吉姆 64元（新）
113551 MS－06ES 扎古2（卡尔玛座机） 80元
120464 MSM－07E 魔蟹改良型 96元
111898 AMX－107 龙飞 96元
61213 地狱死神高达 80元
第08MS小队 1：144比例
61219 MS－07H8 飞行老虎 80元
61217 MS－06F/J 扎古2 64元

61218 MS－07B3 老虎改 64元
53281 RGM－79G 陆战吉姆 64元
SEED高达 1：100比例
SEED01 强袭高达（宇宙型） 160元
SEED02 圣盾高达 175元
SEED03 暴风高达 160元
SEED04 强袭高达（剑战型） 175元
SEED06 决斗高达（附装甲） 175元
SEED07 自由高达 175元
SEED09 迅雷高达 160元
SEED16 流星＋自由高达 570元（新）
SEED02 决斗高达（附装甲） 96元

SEED03 圣盾高达 96元
SEED04 暴风高达 80元
SEED05 迅雷高达 96元
SEED06 机动GINN（量产型） 96元
SEED07 自由高达 120元
SEED08 正义高达 120元
SEED09 瘟疫高达 96元
SEED10 厄运高达 120元
SEED11 断断高达 120元
SEED12 迷茫高达（红色版） 96元
SEED13 迷茫高达（蓝色版） 96元
SEED14 机动GINN（指挥型） 96（新）

**郑重声明** "闯关族"及"◈"为我公司合法商标，任何人未经许可不得擅自使用，违者将受法律制裁。阁下在闯关族及各分店所购主机均有"闯关族"明显标志均保证原装正品，受法律保护，如遇质量问题或其他问题请拨打投诉电话：0371－6967363或13700881126联系。

闯关族公司地址：郑州市金水区纬五路水利厅大门口闯关族工作室 电话：0371－6052708 13803898563
闯关族总店地址：郑州市金水区经八路北段闯关族 电话：0371－3924564 7267309
闯关族业务洽谈地址：郑州市二七区正兴街邮局马路对面闯关族 电话：0371－6967363 6996389

**各地连锁店**
郑州中原区友爱路批发市场130号闯关族
郑州市金水区农业路西段（水上乐园东20米）闯关族
郑州市文化路与信举街交叉口南，西各50米闯关族
郑州市站前小商品城闯关族
郑州市信息学院路中段华丰商店
洛阳新亚洲商场一楼北厅闯关族
开封大厅门街1号游戏专卖
开封鼓楼角28号（学院门十字路口南100米）闯关族
商丘梁园区健康路32号闯关族
周口荷花市场温州商贸城一楼007号闯关族
焦作学生路部队医院对面闯关族
濮阳中原油田文化宫西侧商贸中心金通对面闯关族
濮阳人民路春意婚纱店西闯关族
平顶山建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族
许昌光明路中段6号闯关族
许昌兰星地下商场闯关族
南阳工贸北厅东门口闯关族
安阳安钢三小西200米路北海天电玩
泌阳人民广场正对面闯关族
新乡二百货二楼A区18号闯关族
安阳安阳县公安局对面步步高专营

另有各地连锁店未尽，请上网查询！
闯关族出售最好产品，提供最优质服务！

# 南京新世界电子公司

NEW WORLD

公司宗旨：天道酬勤 厚德载物

小神游，我的随身玩伴！ 拥有北通，游戏更轻松！

本公司：任天堂神游机江苏、安徽地区指定总代理 广州北通游戏系列产品江苏、南京地区总代理
深圳晨明电子产品江苏、安徽地区总代理 广州酷豹游戏系列产品江苏、安徽总经销

新世界游戏 游戏新世界

本公司一直秉承产品如人品、质量似生命之理念，事无巨细必全力以赴之行动准则。通过十多年来对游戏行业的不断探索与不懈追求，打造了集批发、零售、维修为一体的专营家用游戏机及配件、软件的实体公司。正宗原装机的品质、来自产地的一手价格、完善的售后服务、精良的维修技艺构成了自身的经营特色，造就了品种齐全、货源充足、货真价实的南京新世界。路遥知马力，日久见人心。本公司绝对是您永不错的选择！如果您是经销商，请加盟我们的行列。如果您是爱好者，请到我们的门市走一走（或来函联系）。我们的服务一定会使您满意而归，欢迎四方新老客户与上游厂商来人、来电携手共进，共创未来。南京新世界随时欢迎阁下光临。

## 主机信息（我们一直坚持现场售卖、开机画面、原厂封条！）

| 品名 | 价格 |
|---|---|
| PSII30001/39001型（主机＋原振手柄＋电源＋AV线＋支架） | 1250元 |
| PSII50001/50007型（主机＋原振手柄＋电源＋AV线＋支架） | 1450元 |
| PSII55006（白机限定版＋原振手柄＋AV线＋支架） | 1550元 |
| NGC美/日版（主机＋原装手柄＋美日版通用） | 1050元 |
| XBOX港/台版（主机＋原装手柄＋AV线＋电源） | 1550元 |
| PSⅡ50001原配上网卡＋原装驱动盘＋手柄 | 1650元 |
| 小神游GBA（送原版卡一盒） | 598元 |
| 任天堂神游机（送五款游戏） | 598元 |
| GBA－SP掌机翻新/全新 | 750/800元 |
| PSII上网卡＋驱动盘 | 250元 |
| PSII摄像头＋2款游戏 | 230元 |
| PSⅡ、NGC、XBOX、（AV、PC、TV）通用液晶电视 | 1780元 |

邮费另加 PSII、XBOX、NGC主机 30元／台 其它主机15元／台（随主机配件、软件等免邮费）

**保修服务** 凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

**经营项目** "小神游GBA机" "任天堂神游机" "PSone" "PSII" "GBA" "SP" "NGC" "XBOX" 及游戏机周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理，同时备有日本卡通CD、动画VCD、DVCD、DVD等供您选择。

| 店名 | 地址 | 电话 | 联系人 |
|---|---|---|---|
| 南京新世界中央门店 | 地址：南京建宁路13号－12 | 电话（传真）025－85511069 | 联系人：卫先生 |
| 南京新世界新街口店 | 地址：南京中山东路71号 | 电话：025－84704938 | 联系人：潘小姐 |
| 南京新世界鼓楼商店 | 地址：南京中央路41号－3 | 电话（传真）025－83210718 | 联系人：卫小姐 |
| 南京新世界电玩超市 | 地址：南京建宁路11号大院内 | 电话（传真）025－85514909 | 联系人：卞小姐 |
| 南京新世界维修中心 | 地址：南京中央路41号－4 | 电话：025－83243353 | 联系人：陶先生 |

**南京新世界经营总部**
地址：南京建宁路11号大院内 联系人：卫东
电话：025－85128819 85501289
电话／传真：025－85514909（招商、批发、加盟、邮购请与总部联系）
邮购部： 邮购地址：南京建宁路13号－12 收款人：卫东 邮编：210037
销售商售后服务中心：南京建宁路11号大院内 电话：025－85501289 联系人：卢先生

**信息发布**

神游科技荣誉出品（任天堂行货机）小神游GBA热卖中。市场上GBA掌机多为翻新机及少量水货，质量无法保证，请认准神游iQue标记，保修一年，送原版GBA卡一盒。
批发热线：025－85128819 批发地址：南京新世界经营总部

BETOP 北通产品
祝北通2004中国实况足球精英争霸赛南京赛区赛事圆满成功
拥有北通，游戏更轻松！
比赛花絮及获奖名单和照片，请登陆中文网址：南京新世界电玩
新世界电玩，电玩新世界！

《掌机王SP》VOL.3
8月9日，全国上市

# 劲爆抽奖第3波

第3辑 还送
10台
GBA SP







《掌机王SP》第2辑的中奖名单将在《掌机王SP》第3辑公布。

## 暑期攻略一网打尽

### 专题企划

牧场日志——乐趣无穷的牧场游戏，轻松悠闲的牧场生活。让我们一起重温经营牧场的那段辛苦有趣的日日夜夜。

我的掌机之路——从俄罗斯方块、到GBA、GBASP，用掌机来讲述掌机玩家自己的故事。

GBA游戏开发教程（一）——通俗易懂的文字，让您轻松步入GBA游戏制作者的行列，做出自己的GBA游戏。

### 深度研究

特鲁尼克大冒险3A——全怪物研究、全履历收集、异世界迷宫的究极研究。

《口袋妖怪》双打浅析——浅显的例子，教你如何在2V2对战中稳操胜券。

《FFTA》深度研究之空手接物篇——《FFTA》达人战术第二弹，看敌人如何把强力武器拱手送予玩家。

### 暑期攻略透解

《钢之炼金术师　回忆的奏鸣曲》、《魔兽使》、《火影忍者RPG》、《最终幻想Ⅰ+Ⅱ》

特色专页精彩依旧，更多内容敬请关注……

NEW

## 超值贴心赠品

——SP时尚小包

妥帖保护你的爱机
《掌机王SP》处处
为你着想！

赠

HOT

## 最强达人演示




赠

热血最强

——《洛克人Zero3》极速无伤过关

——《银河战士　零点任务》Hard难度Boss战无伤演示

——《洛克人EXE4》3周目最强隐藏BOSS战无伤演示